
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
EMU-ZONE
最权威的模拟器专业杂志 WWW.EMU-ZONE.ORG
模拟地带
2003.11
2003 Vol. 14
11 定价 10 RMB
永远的回忆（下篇）
——没落与重生
创世经典：力撼宇宙波澜 吉伦野望
新手学堂
浅谈游戏属性修改
模拟硬件DIY
自己动手打造GBASP的调光系统
模拟焦点 - 艰辛的土星模拟历程
游戏天籁
传说与梦的交汇点——伊苏
掌机专区
机战D剧情与角色分析
MAME 0.75 - 0.76 可玩游戏集
最新《忍者神龟》PC Demo版
永远的回忆
失落的天堂
本月原声CD--永远的伊苏II
读者点播
THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE

模拟地带 全国发行销售网点

北京	010-65934352	太原	0351-7041968	义乌	0579-5545460	长春	0431-8934011
沈阳	024- 23910600	西安	029-2100802	武汉	027-85493531	内蒙古	0471-6685025
南京	025-3306728-8231	蚌埠	0552-3021519	长沙	0731-2252951	张家口	0313-2068200
大连	0411-4529798	青铜峡	0951-6093532	重庆	023-69016533	开封	0378-5650705
石家庄	0311-3029157	济南	0531-2904601	成都	028-86665409	大同	0352-2021788
锦洲	0416-4146915	济南	0531-2905199	昆明	0871-4192484	牡丹江	0453-6269971
吉林	0432 -2531855	青岛	0532-3840608	贵阳	0851-5983337	抚顺	0413-2600836
哈尔滨	0451-8341850	兰州	8555913 3669222	广州	020-34297992	宁波	0574-87143367
天津	022- 27693099	维坊	0536-8371230	深圳	0755-2264693	合肥	0551 4234281
邯郸	0310- 3090822	上海	021-63769858	福州	0591-3326871	常州	0519-8125971
十堰	0719-8200079	无锡	0510-2820161	南宁	0771-2621318		
保定	0312- 2035042	苏州	0512-5296805	柳州	0772-2853143		
烟台	05356654059	徐州	0516-3778872	南昌	0791-8518821		
唐山	0315-2096736	桂林	0773-2826156	郑州	0371-8203808		
秦皇岛	0335-8050189	杭州	0571-88312705	洛阳	0379-3173670		





模拟地带

编辑出版	《模拟地带》杂志社
主办单位	中国新闻出版联合有限公司
制　　作	《模拟地带》编辑部
策　　划	陈浩
主　　编	龙二
编辑部主任	COTOLO
专栏编辑	WDPQU、微风、CPT Taka、雪晴 MasterZ、Xingji Labs
美术编辑	红帽
特约撰稿	楚江、李可文、Yujioh WindX、拳皇盟 电子DIY工作室 汉化情报站
E-mail	cotolo@gamelive.net
电　　话	010-86584458
企宣推广	《模拟地带》发行部
电　　话	010-86584458
广告代理	雷峻广告
广告许可证	工商广字第1121号
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：10元 港　币：15元

邮购信息

凡是不能购买到我们杂志的读者可以通过以下方式邮购《模拟地带》。

邮购地址：北京6511信箱

邮政编码：102218

2003年11月
总第14期

Contents

0130452787-4



责任编辑：Cotolo Email:cotolo@gamelive.net

都说MAME的发布能够带动整个模拟界的热情，这话不是没有道理。前一阵子低迷的模拟界几乎没有任何值得报道的新闻，每天无聊地刷新着各大模拟器网站的主页，一直都难以体会到当初做新闻报道时奋笔疾书的冲动。本月的头条再度被MAME所占据，一些逐渐从萌芽期走向正规化不被看好的模拟机种（SS、PS2、NGC等）让人们再度感受到模拟的多姿多彩。Anyway，请进入在下每月定期为您奉上的模拟速递。

Mame & Test Driver

一个月更新三个版本，自从Haze等人接手管理之后，MAME可真是令人揣摩不透。自从0.75开始，MAME便疯狂地将以前屏蔽的测试驱动一一打开，这使得仅仅0.75一个版本所增加的Rom容量就达到了1.5G之多，Rom收集狂人们可是有得累了。不过驱动虽打开了，但游戏基本都没有支持，大部分测试驱动的游戏连开始画面都Show不出来，所以很多人在MAME的游戏列表里面根本看不到这些游戏的抓图、图标等要素。MAME此举的目的究竟是什么我们暂时不是很清楚，而且这些测试驱动的游戏也分别来自不同的基板，如此不规范的更新对于MAME而言还是头一次。

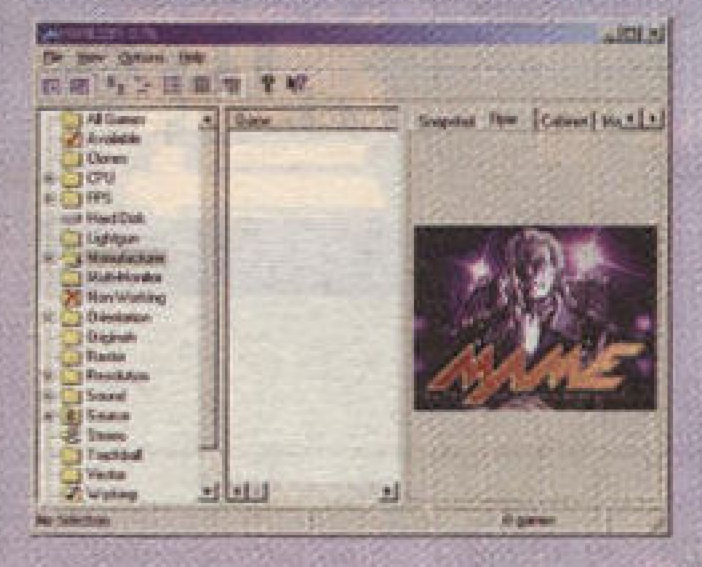


如今的MAME已经不是昔日那个不怒而威的龙头老大了，它将逐渐被潮流所同化，但不可否认的是，今后的MAME仍将受到大量模拟器爱好者的支持和拥护，因为它永远代表着模拟器的先行者，是走在模拟界最前端的老大哥。（详细的报道请留意本期的失落天堂栏目）

MAME32FX — 更快、更好

MAME32FX

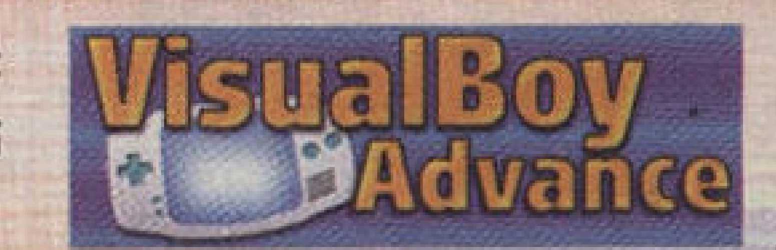
在MAME逐渐向大众化更新过渡的同时，其非官方版本也因为第三方开发、编译者群体的扩大、素质的提高，上升到一个全新的高度。只要经常上一些模拟器新闻网站我们就能看到，自从MAME每个版本的官方更新之后（哪怕是版本号还不到1的支线更新），紧接着的便是如潮水般的非官方MAME释出，大家都在赶MAME Release这趟快车推销自己的产品。这其中自然不乏经典的延续和新秀的层出不穷，或许是笔者孤陋寡闻吧，这个MAME32FX正是一颗被（我）忽略的“新星”。



这是一款融合了众多非官方MAME32优点的非官方MAME32，由于采用了ASM68000作为内核而不是原来的C68000，所以在速度上有着很大的优势，并且借鉴了MAME Plus!加入了自动设置最佳音量的设定，最近开始受到不少MAME使用者的注意。模拟器的整体界面与普通的MAME32没有本质的区别，右边那幅MAME的招贴画倒是很能吸引人们的眼球。整体上来说，这是继FastMame之后又一款值得低配置玩家使用的MAME，还犹豫什么，快行动吧。

VisualBoyAdvace — 究竟怎样才算最好

一直以来在模拟器发布的时间和版本的更新上都非常严谨的GBA模拟器VisualBoyAdvace，自从1.6版开始，其发布过程便显得极不规范。这两个月发布的Beta版，同样是为了今后的1.7正式版所作的铺垫。作为最好的GBA模拟器之一，VBA已经缺乏以前那股疯狂更新的热情了（或许是完成度太高没什么特别需要改进的东西了）。想想GBA发售已经两年了，模拟器也由于VBA的高完成度没有任何悬念可言，更多的是模拟器相关、Rom整理和修正以及各种烧录卡烧录器的相关消息。不过马上手掌机市场便会有很大的变化，届时模拟界又会有什么反应呢？





大字及汉化情报站Logo，背面有“卡带捐赠者纪念”小字，打开翻盖在屏幕四周印有吉祥物菠萝、麻团、狗肉和烤菜鸟图案。前十名捐赠卡带者还将得到由站内“领导”大变态、人妖、水MM等人签名的特别限定版，大家赶紧行动起来翻箱倒柜找卡带吧！如果你手中有尚未Dump的FC游戏卡带，希望能联系他们将其Dump下来，同时感谢所有支持本计划捐献卡带造福广大玩友的朋友，是你们的奉献精神才使得这些濒临失传的游戏得到重生！

光明之魂汉化版

机种：GBA　汉化小组：CGP　汉化进度：完成



时值国庆长假，PGCG汉化小组发布了《光明之魂2》的汉化版，这是一个呼声很高的游戏，前作的推出大受欢迎之后很多人就一直期待续作的推出。二代推出后PGCG小组便包揽了游戏的汉化工作，并陆续放出汉化进程中的截图，玩过之后我们可以看出，汉化的质量是相当高的，游戏的标题画面都已经中文化了，加入了汉化小组的信息，显得很规范。

游戏中的字体与以前的风格非常接近，看上去有一种亲切感，游戏中的菜单汉化得也很彻底，对每种怪物属性的介绍都非常准确和直观，这使得玩过一遍日文原版的人都有再玩一次中文版的冲动。在玩到这款《光明之魂2》汉化版的时候，我们要记得感谢PGCG小组为此付出的无私劳动。

顺便说一下，在10月16日，PGCG小组发布了《光明之魂2》汉化第二版，在第一版基础上修改了几个汉化的疏漏，而对于很多人提到的文本花屏以及死机现象被认为是操作不当所致，这是可以手动避免的问题，因此并没有作相关的修正。大家在使用前要确实认真阅读里面的说明文件，而如果有条件上网的朋友，请积极点击原下载地址以表示对汉化作者的支持。



怒之铁拳3

机种：MD　汉化小组：天使组　汉化进度：进行中

由于月饼男madcell对动作过关类游戏特殊的热爱，导致了这个游戏汉化计划的产生（其实笔者早就料到这家伙会拿这个游戏开刀的）。作为SEGA在MD主机上推出的为数不多的动作过关类游戏精品，“《怒之铁拳》系列”绝对不可不玩。其系列在MD上面一共推出过3作，一代做得很简单，但系列的风格已经成型；二代老实说笔者认为是做得最成熟的；而三代的系统则完全照搬二代，并加入和强化了一些细节方面的要素，爽快感大大增强。



既然madcell已经决定汉化3代，笔者就不在这里废话了，MD的游戏汉化起来最怕的是字库容量不够大，所以madcell专门找了日文版的Rom来进行汉化（原因就是其字库要比英文版要大）。目前汉化进度是：文本已经导出，交付翻译中，喜欢这类游戏的朋友可要多多留意了。

莎木

机种：DC　汉化人：jeffma　汉化进度：进行中





DC游戏《莎木》汉化开始！当我听到这个消息的时候几乎不敢相信，不过它确实是真的。汉化的作者是前段时间发布《恶魔城　月下夜想曲》繁体中文版的作者jeffma，jeffma对DC的研究在这个圈子里面可算是非常深入的，去过他站点的朋友都知道，那里有很多他自己研究出来的各种DC方面的软件和工具。

Jeffma对于汉化这个游戏的看法是：“不保证能完全汉化，毕竟这是3CD的大作，工作量不是一般的高，总之做多少算多少，尽量做好。”





其实jeffma的能力我们大可不必担心，需要考虑的是这个游戏汉化出来后，几乎是很难还原到DC的原版GD-ROM上，就是说我们拿到的汉化版或者说补丁将很可能只能用于Copy的CD-ROM上，至于使用者将其作什么用途，则不是汉化作者所能顾及的了。



机器人大战 D

机种：GBA　汉化人：laopix　汉化进度：进行中





其实“《机器人大战》系列”的汉化，到目前为止真正完成并谈得上出色的作品确实不多。这个《超级机器人大战 D》的汉化工作便是如此，虽然很多人、很多小组都在汉化，不过由于工序的复杂和汉化量的巨大，进度一直不是很快。我们这次看到的是 laopix 制作的简体汉化补丁 v1.1：

- 简化了大约 3000 个日文汉字
- 翻译了常用菜单，精神指令及说明
- 翻译了大部分胜利失败说明
- 人名、机体名、剧情未汉化

由此看来《机器人大战 D》的完全汉化还需要不少时日。

荆轲新传简体化

机种：FC　汉化人：celler　汉化进度：初步完成

《荆轲新传》是中国台湾出品的一个很古老的 FC 游戏，celler 花了一个下午的时间将其里面的繁体中文字库转化成简体中文了，不过对话部分好像有过压缩，所以简体化的程度不是 100%，大家暂时先试验一下，有问题可以到 CGP 的论坛提出。前面说到中文游戏补完计划，其实这里面很多游戏都是台商开发的繁体中文游戏，不知道以后还会不会有什么“繁体中文游戏简化计划”，呵呵（玩笑而已）。





我的暑假

机种：PS　汉化人：gorosega　汉化进度：刚开始

《我的暑假》是 PS 上一款创意很出色的游戏，游戏适时选择在夏天发售，因此特别受到了广大学生朋友们的欢迎。在游戏中玩家扮演的主角就如同在现实生活中一样，度过一个属于自己的童年暑假。游戏设定了很多供儿童暑假娱乐用的东西，即便是年龄稍大一些的朋友玩过之后都能找到童年的感觉，只可惜很多日文对话听不懂也看不懂，乐趣无疑降低了不少。现在 gorosega 决定汉化这个游戏，但由于条件有限，很多技术问题都有待解决，以下是汉化作者的原话：



我先是在显存中发现游戏的字库，看字库大概形式估计是一个 3 个颜色表的 TIM 字库，以为是游戏在显存生成的，因为用 TIM 工具在光盘文件内未发现该字库。接着知道这是一个没有头文件的非标准的 TIM，所以修改字库应是可行的（字库位置在光盘文件 BOKU.BIN 文件的 05F94C40 位置），但此游戏的脚本导出又是一个难题：(

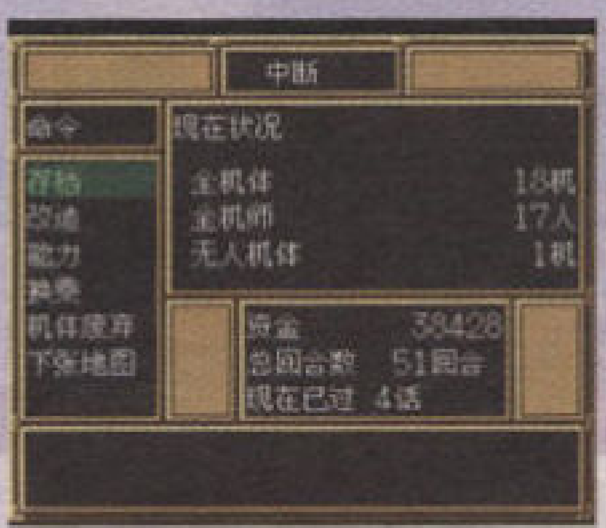
大家可以看看汉化截图中的“设定那两个字”，这是目前为止我们可以看到的比较直观的进展了，希望 gorosega 能够再接再厉，将这个出色的游戏汉化完成。



第三次机器人大战

机种：SFC　汉化人：mszl100　汉化进度：进行中





这是“《机器人大战》系列”之中本人十分喜欢的一作，理由很简单，那便是感觉这是对初代 Gundam 剧情描述得较为接近的一作。最近 mszl100 发布的消息称，他将全力以赴把这一作汉化完成。而目前 xade 已经利用放假时间完全搞定了游戏 Rom 的字库，这样七个月前由于字库问题而停止的汉化工作又可以全面展开了，目前汉化的进度十分喜人，大家看看进展中的图片就知道了。

《光之继承者》汉化研究

机种：MD　汉化小组：天使组　汉化进度：进行中

月饼君 madcell 主导的汉化项目，也是 MD 上一款出色的 ARPG，游戏画面的细致程度在当时看来是数一数二的。在 MD 销







量萎靡不振的情况下，SEGA仍然凭借几款传世佳作坚守着属于自己的那份家用机市场，这其中《光之继承者》、《梦幻之星》等游戏可谓功不可没。整款游戏的汉化难度并不高，对话也没有常规RPG那么多，就当前的进度看来汉化进展得还算顺利，图片中的文字用得恰到好处，真是期待汉化完成那一天的到来。

真女神转生

机种：GBA　汉化小组：合作汉化　汉化进度：进行中



好像之前没有听到这个游戏汉化的消息，不过国庆那天晚上接到白开水的通知以后才知道汉化版都放出来了。破解方面是狼组负责，游戏的翻译在很大程度上得到了著名的游戏论坛Stage1st的帮助，由于游戏是复刻版的缘故，其中的一些东西就不在这里吹了。游戏是没话说的，汉化方面也做得很出色，不过由于为了赶在国庆发布的缘故，一些问题只能在随后的修正版中再慢慢解决，“《真女神转生》系列”有着很多可供仔细研究的东西，喜欢这一系列或者之前没有接触过而现在有意玩玩的朋友可不要放过这款出色的《真女神转生》汉化版。



本文的撰写过程中参考了汉化情报资源站的一些资料，在此表示感谢！

想了解更多的汉化消息大家可以访问http://j2c.126.com



名侦探柯南　被狙击的名侦探

机种：GBA　汉化小组：合作汉化　汉化进度：已完成



由熊组、漫游汉化协会和名侦探柯南事物所合作汉化的《名侦探柯南 被狙击的侦探》终于顺利完工了，笔者有幸在第一时间拿到了游戏的测试补丁。如果说原来的日版对大部分朋友而言必须连想带猜才能了解剧情原委，现在汉化版的推出无疑让大家能真正把握剧中种种细节了。





游戏汉化得非常接近动画的气氛，同时为了使汉化更为完美，汉化小组别出心裁用适合中国玩家的谜题替代了原有的100道日文谜题，在不影响游戏剧情发展的基础上大大增强了国内玩家的适应度，让人玩起来能够更加投入。本期杂志我们特邀熊组的gxb为大家撰写了一份谜题的研究攻略，希望能够帮助大家在游戏中顺利破关。













艰辛的土星模拟历程

图/文：Emu_Zone/微风

从弹珠台经营起来的世嘉，已走过五十多年的历程，在街机界，世嘉依靠强大的软硬件开发能力成为无可否认的王者，而在家用机方面，世嘉则以曾国藩屡败屡战的精神，为Fans上演了幕幕力挽狂澜的好戏。作为世嘉最辉煌的主机之一——土星，为我们带来的快乐是无法忘怀的，土星的模拟一直是我们模拟人的希望，然而回顾这段模拟的历程，我们却能深刻体会到其中的艰辛。

1994年11月22日正式发售的土星，相对于迟些发表但已经拥有非常完善模拟的PlayStation，在模拟方面仍然是一块禁地。模拟器开发者们前仆后继地企图征服它，但至今的进展仍然非常有限，有不少人早已放弃，也仍然有人在继续努力，但到底是什么阻碍了我们的土星模拟进程呢？

首先让我们来看看土星的硬件性能：



CPU：采用了两块日立32Bit的Risc SH2（频率28.6MHz，性能25MIPS）芯片协同工作，另外还有一块频率为11.3MHz的MC68EC000芯片专门负责音效的处理。

内存：16Mbit的工作内存；12Mbit的显存；另加4Mbit的声音内存和4Mbit的CD缓冲内存，合计为36Mbit。

画面：分辨率可适应320 x 224至640 x 480，最大发色数为16077万色，支持动画卷轴数5个，XY卷轴4面，旋转卷轴2面，扩大/缩小面数2面，视窗2面，横/纵向线卷轴。

声音：有PCM32音源和FM8音源，支持16bit的44.1KHz采样，专用DSP的搭载拥有16Bit数码音效

CD-ROM：由JVC出产的智能倍速CD-ROM（可用Buffer扩充到4Mbit缓存）





从以上的机能列表来看，土星的性能在当时来说确实非常强劲。因为土星是以街机的标准来设计的，在二维画面上，当时的PS是无论如何也无法超越SS，而在三维方面，土星这台拥有部分硬件三维处理机能的主机展现在我们面前的画面效果，居然比不上没有任何硬件三维处理机能的PS，这确实让人“匪夷所思”。





连世嘉自己都不得不承认，自己也只能发挥土星性能的85%，而对于要完全了解全部机能的模拟器编写者来说，难度无疑更高（这并不限于性能问题，而应从硬件上对土星所有资料都有全面的了解），所以也有“SEGA命属街机业，难以驾驭家用机”的说法，SEGA的家用机市场是毁在对自己过于自信方面，但其主机硬件的复杂和资料的缺乏却是这块禁地最难攻克的阻碍。



另外值得一提的是世嘉为了把业务用街机的成绩带到土星上而开发的互换基板ST-V，其上面的《爆裂刑事》、《Winter Heat》都是非常著名的作品，移植至土星基本没有难度也获得一定的好评，但靠移植业务用游戏的策略一定程度反映出世嘉在游戏市场上的局限性。不过ST-V基板也为模拟开发者们进行土星模拟提供了不少宝贵的资源，从中我们可以了解到，土星的模拟几乎跨越了家用机、街机这两大块。

曾经、正在努力着的人们

土星模拟的先行者：SSF是第一个能跑土星BIOS运行画面的模拟器，为了兼顾兼容性，以低端模拟为主的SSF发展到现在的0.07 ProtoType R7版虽然已经能运行为数不少的游戏，但其运行速度却让我们望而却步，不过作者坚韧的毅力却不得不让我们折服。



Satourne曾经一度给我们希望，这款以模拟土星主机和ST－V为目标的模拟器是我接触的第一个真正意义上可以使用的模拟器，在调整稍显复杂的配置窗口后，我终于在一半的标准速度下把《爆裂刑事》通了关。作者也在试图从各个可能的方面来改进模拟器的运行效果，甚至吸取PS模拟器的插件系统，但进展仍然非常缓慢，作者Fabien在陷入了一段停滞期后，最近频繁放出了在1600*1200 的高分辨率下运行《VR战士2》、《Final Fight Revenge》、《Thunder Force 5》等大量游戏的截图，估计近期在模拟上有了新的突破，毫无疑问，Satourne绝对是最有希望的土星模拟器之一。



▲Satourne的模拟度已经走在其它模拟器的前面



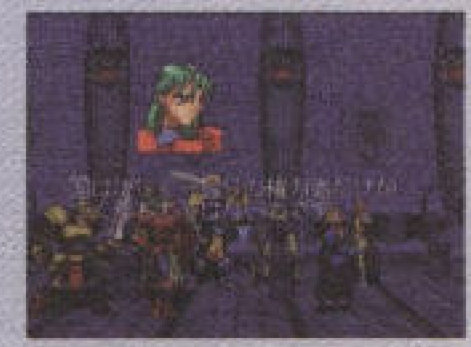
SSEmu一开始就以非常不错的完成度出现，虽然使用方法非常复杂，需要自己编辑光盘的头文件，但当时确实给土星模拟带来新的希望，目前已经沉寂了许久，但我相信作者一定会带着新的突破出现，给我们惊喜。

Saturnin

而Saturnin这个和Satourne名字非常类似的同类模拟器可说是目前最活跃的土星模拟器，作者Runik是一个自得其乐的人，三天两头都有新版本发表，最近在Satourne的作者Fabien的帮助下解决了68000模拟的一些问题，使更多的游戏可以启动并运行，最近更是发布了运行《Guardian Force》的截图，在完成度上正在紧追Satourne的脚步，是非常值得期待的模拟器！



如果要说到目前最强大、完成度最高的土星模拟器，那非GiriGiriGrv莫属。这个模拟器曾经发布了不少非常完美的截图，但一直接没有公开发表模拟器，而最后到我们手上的模拟器竟然是泄露的版本。在这版本出现的同时，作者也宣布了停止开发的公告，虽然只是个泄露版，但经过测试却发现其模拟效果比以往同类所有的模拟器都要好，不少以前甚至不敢想象的游戏竟然在它上面有基本完美的演绎，Game DAT的编写也把这个模拟器的潜力发挥到了极限，《飞龙》、《光明力量》、《守护英雄》在电脑上把我们多年的梦想一下转变为现实。虽然遗憾地停止了开发，但GiriGiri向世界证明了土星的模拟并不是梦……









最后需要提到的是最伟大的街机模拟器MAME，主导者[HAZE]在很早以前就有进行ST－V基板模拟的想法，并且在短时间内达到了BIOS画面模拟的效果，而真正的成果则体现在本月新版MAME支持的《樱大战方块》。



相信土星玩家们都对这款游戏有印象，这款游戏在新版MAME上运行的效果几乎达到了完美，这些都是借助于MAME源代码中成熟的SH2芯片（土星的主CPU）模拟代码和MAME开发小组强大的技术实力。

经过一个多月的努力，我们在[HAZE]的S－TV模拟进度页看到了越来越多的游戏截图：《棉桃小魔女》、《闪亮银枪》、《Baku Baku Animal》等，而原本颜色错误的《紫炎龙》现在已经可以在MAME 0.76u1里正常运行，其模拟速度之快令人乍舌，看来ST－V基板也即将被疯狂的MAME小组歼灭，这不但是街机模拟的一大进步，也对土星的模拟具有非比寻常的意义。





▲闪亮银枪的开始画面出奇的完

土星的模拟是一场长时间的拉锯战，而现在经过家用机和街机两边的努力，已经有了新的突破，或许用不了多久就能把这场拉锯战结束。在土星模拟的历程中，除了上面的模拟作者们，还有A－Saturn、Hyperion、MyTurn、PC－Saturn、Satan、SatEmu、Titan等等，他们都在这艰辛模拟历程里做出过贡献，他们都将被历史记住。或许哪天当我们翻开模拟历史时，也能再次体会到这场艰辛的战争……



紫炎龙已经列为正常运行的游戏



责任编辑：taka Email:taka@gamelive.net
图/文：Emu-Zone/微风



与清版动作游戏亲密接触的12年间，除了有Capcom的陪伴，也见证了从八十年代中期至九十年代末期清版动作游戏由兴盛到没落的经过。在这期间有着Technos、Data East等当年的招牌大厂的没落，Capcom的转型，Taito的萎靡，虽然不少旧人今已不在，但留下的宝贵游戏财产通过模拟器在继续散发着光芒。通过这些游戏，我们能看到制作商们的心血和梦想，也能看到清版动作游戏系统的创新和进步完善……

现在就让我们带着这份情绪和感怀，继续走完这段美好的回忆吧……

永远的回忆（下篇）——没落与重生

意义

国内绝大部分的清版动作游戏玩家，都是经过Technos《双截龙》的引导而进入这个精彩世界的，我们这批人也可被称为中国的第一代街机仔吧。在《双截龙》之前，虽然动作的概念存在于所有的游戏，但我们对“清版”的意义仍然非常模糊，其实早在1984年的《成龙之龙》，“清版”的概念就已经从动作游戏中被提取了出来，但相对于《超级马里奥》、《冒险岛》、《超音鼠》甚至《魂斗罗》这些老牌的动作游戏，我们通过仔细观察不难发觉其有别于“清版”的共通点：以法则为定义的动作游戏，动作的主题体现在避开障碍，古老的动作游戏类型都被这一类规则所束缚着。



大家应该早在FC就接触过这款游戏

突破这一法则，把动作的重点细化到角色的一举一动是必然的途径，在机能有限的FC上，我们通过《成龙踢馆》、《热血硬派》等游戏已经初步体验到动作游戏的突破点，而真正强调“打击”以及由“击中感”所产生的爽快则在《双截龙》中最早得到体现。当跳跃变成游戏的辅助动作、游戏的场景障碍基本去除，把攻关的要点聚集于格斗的技巧：回避敌人的攻击、对敌人造成最大攻击中循环。这种硬派、火爆、爽快的感觉迅速抓住了玩家的心。


《热血硬派》强调的是群殴的场面

起源

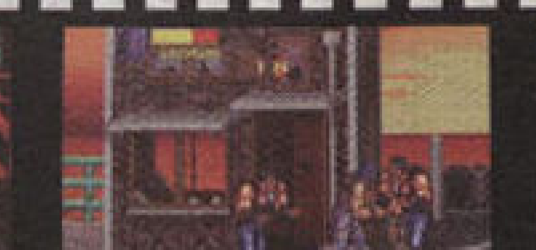
八十年代的清版动作仍然属于一个全新的类型，相对于Technos的大革新，同年Capcom的《黑虎》则相对含蓄，它在原法则式动作游戏中加入一些新要素，武器代替身体接触成为了主攻因素，不过大量的地形障碍仍然让玩家无法从中体会到太多的新意。然而，《双截龙》的成功引起了Konami、SEGA、SNK等厂商的关注，这类追求打击爽快感的新类型游戏为当时的游戏主角，它们为动作游戏注入了新鲜的血液。



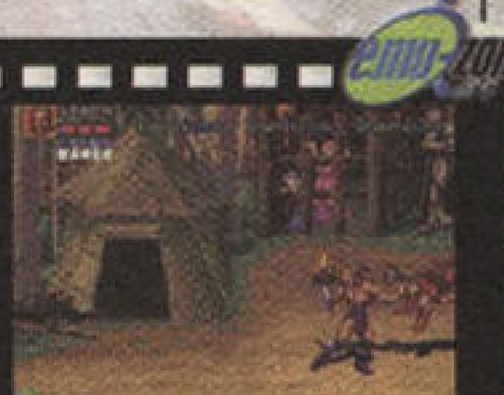
《黑虎》的难度和陷阱让人望而生畏


它仍然是FC中最受欢迎的游戏之一

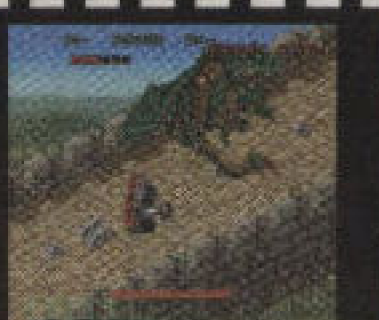
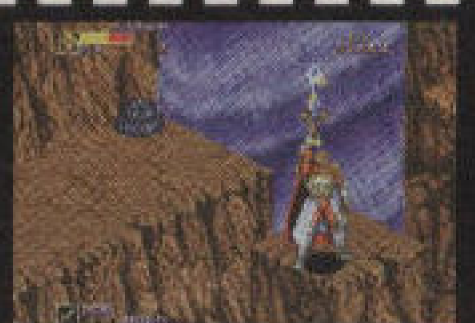
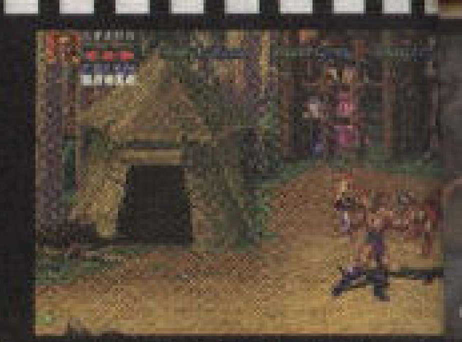

声像结合的爽快











SEGA 永远的招牌

《忍者神龟》、《战斧》、《脱狱》分别作为三家公司的代表作登场，这三款游戏都有不同的侧重点，《忍者神龟》通过加快游戏的节奏让我们体会其中的紧张感。《脱狱》则从画面和音效两方面来加强对打击爽快感的特写，其火爆的场面令我们至今仍记忆犹新。相对于上面两款游戏，SEGA 在创新上花了更多的心思，《战斧》无论在体现打击的实在还是描述角色的特色上都独具一格，全屏幕极具魄力的魔法效果更是让其一跃成为街机仔们的新欢。毫无疑问，《战斧》在深化清版动作游戏这一类型上作出了非常巨大的贡献，通过它我们了解到：英雄不止一个，他们还要有自己的绝招。

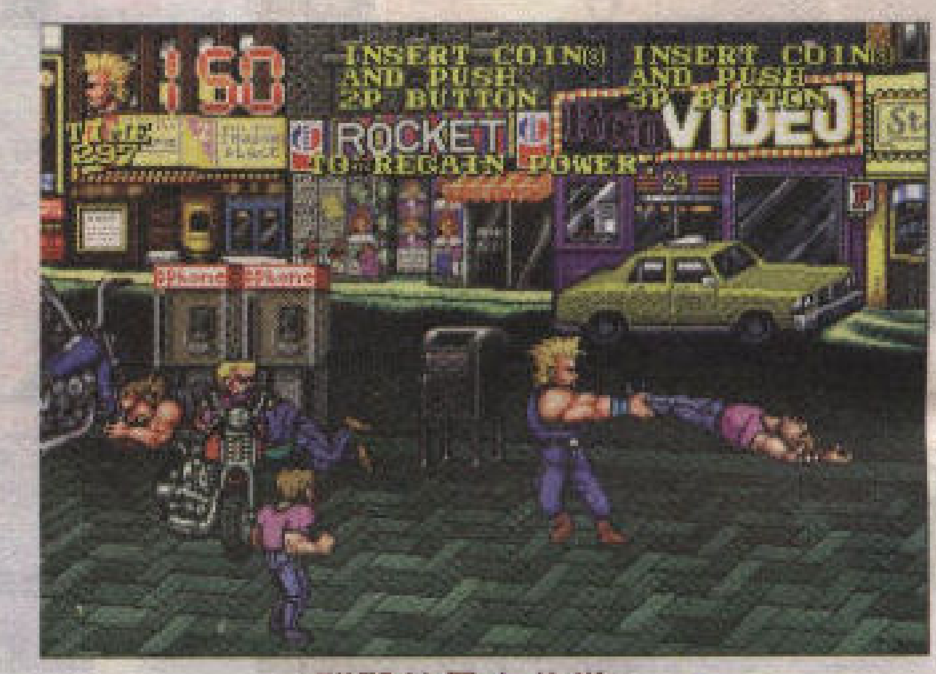


兴盛和衰亡

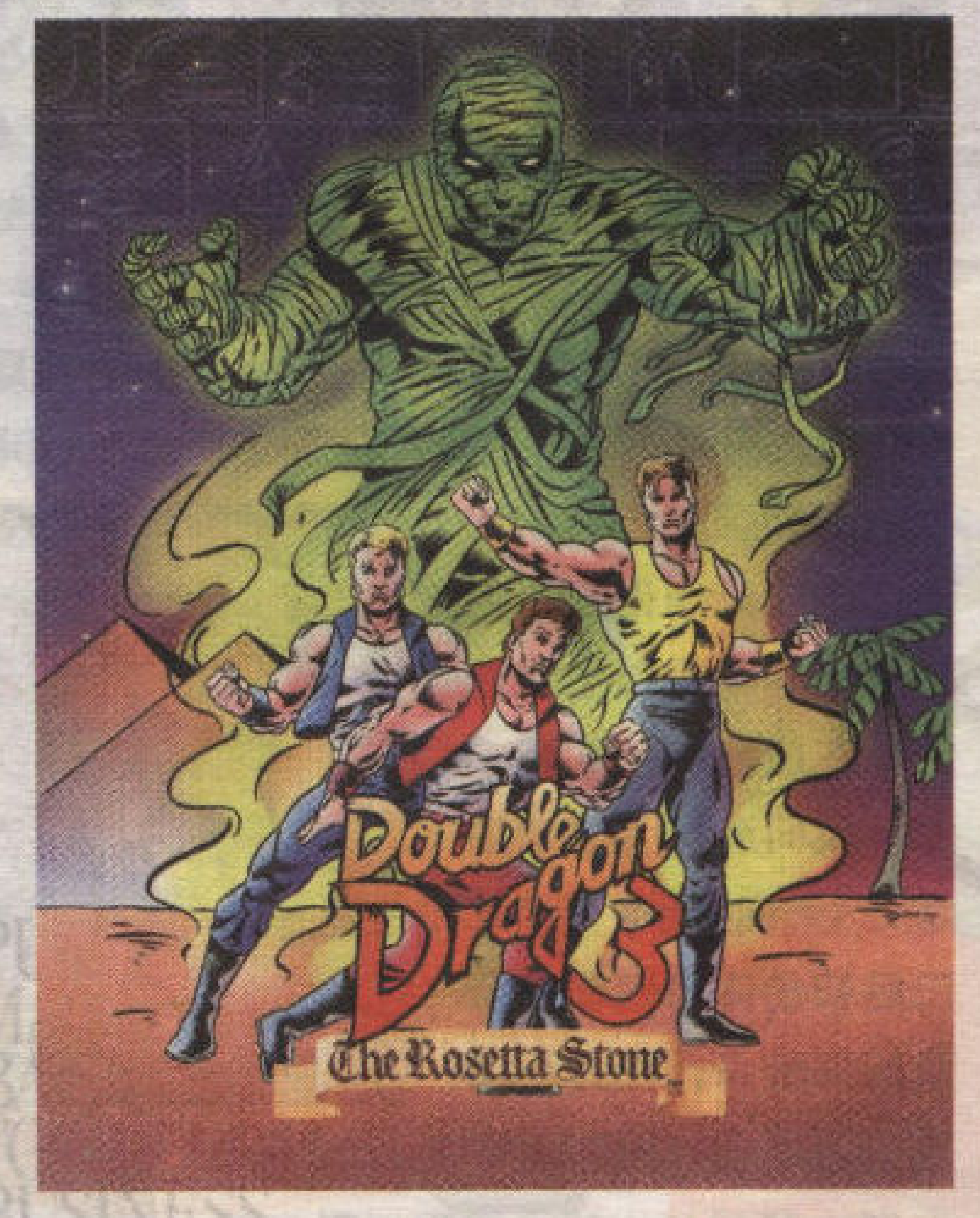


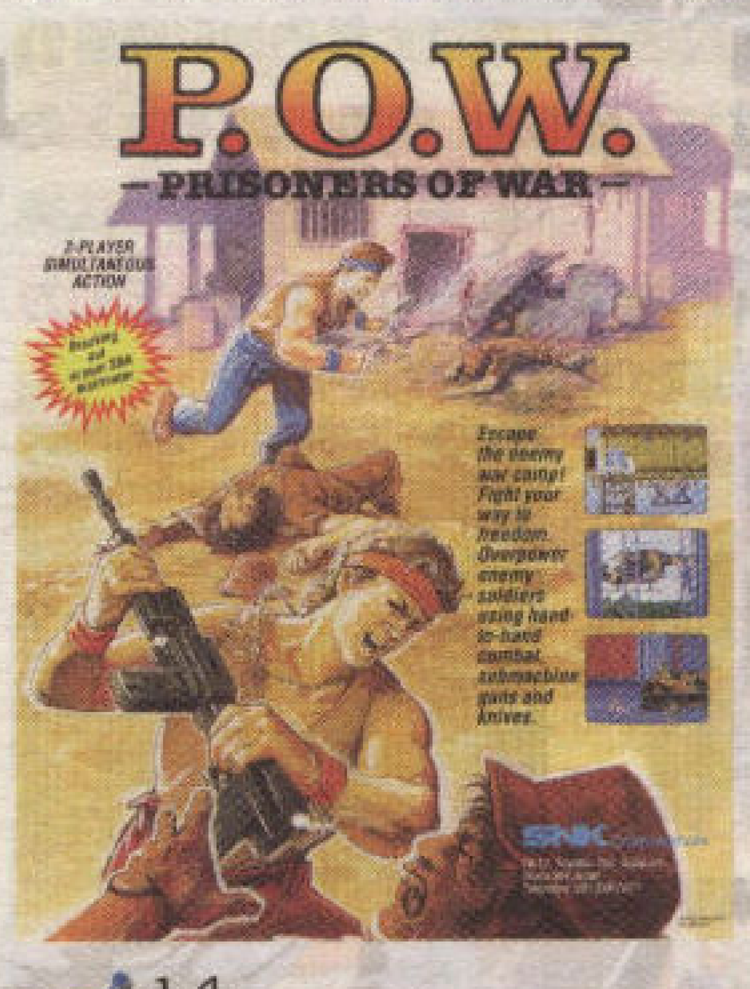
令人大失所望的《双截龙 III》

临近九十年代，Capcom 划时代的清版动作游戏《快打旋风》的出现形成了清版动作游戏所有基本要素：血槽、投技、耗血招等，对当时的街机界带来了强大的冲击。经过各大厂商的努力，清版动作游戏在蓬勃发展的情况下正式进入九十年代。作为动作游戏巨头的

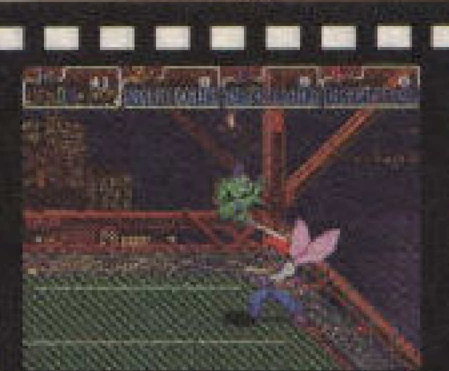
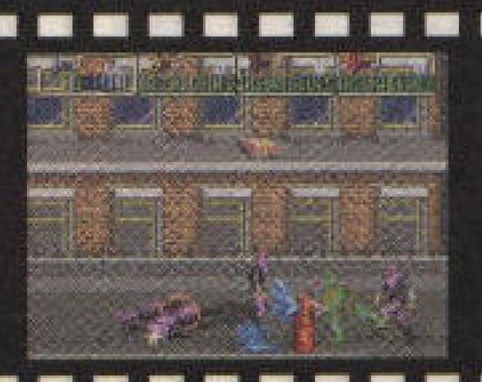


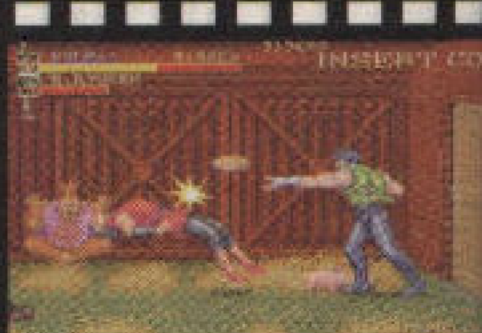
群殴的暴力美学
















Technos在发布《双截龙Ⅲ》时已略显力不从心，打击的手感相比以前是一落千丈，人物的动作严重缺乏流畅感，甚至角色行走都有一顿一顿的感觉，而游戏的难度更是异常变态，许多Boss靠正常攻击完全无法取胜，唯有利用游戏设计的缺陷来过关，唯一的创新：装备店竟然要玩家投入币才能购买，也因此沦为鸡肋。看来单纯的提高画面已无法吸引更多的注意力，反而是另外一款强调爽快的《战斗部落》以其多样的招式得到不少人青睐，当年操作着高大的角色抓起敌人旋转横扫一批人的快感至今仍让人回味无穷。


忍者男孩的战斗方式相对单调

90年的清版动作游戏虽然已经有大致的框架，但对于游戏中战斗的刻画还很肤浅，从而导致某些辅助招式和武器喧宾夺主的情况出现。Taito的《忍者男孩》、《森林保护神》都属于这一类的典型。《忍者男孩》中只要不断跳跃攻击，就能基本防止被敌人击中，而且攻击范围广。而《森林保护神》中过于强大的皮鞭，不但前后都有攻击效果，而且攻击力巨大，深谙此道的街机仔们轻松成为了高手，乐不知彼地在单一的游戏过程中前进。虽然这类动作游戏的过程相对枯燥，但对于我们来说在其中得到的快乐依然是其他游戏望尘莫及的。另外两款在本年度大放光芒的游戏制作商是一家当时并不出名的游戏公司Data East，其代表作就是以美式夸张格斗为卖点的《暴力克星》。游戏背景设定于未来荒废的都市，深入体会这款游戏后能在其系统上发现许多闪光点，背景道具的使用达到了前所未有的重要程度，专门加入的投键能把游戏所有物品和人都搬起来作为武器，主角轻松举起一架废汽车时的举动在我们眼中是那么的不可思议。该款游戏同时发布于街机和MD上，当初在MD上第一眼见到它，我就立下了存一年钱购买MD的誓言，可见其魅力的强大。


以火爆著称的《森林保护神》


主角恐怖的巨力


最早接触的D&D类游戏

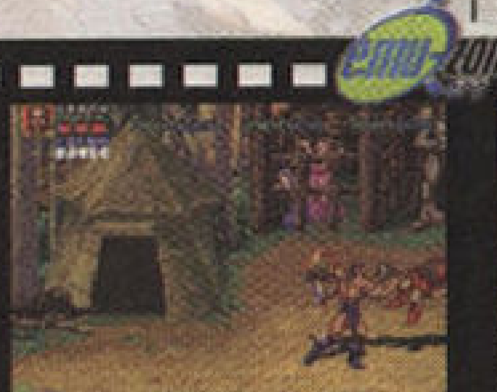
在即将过渡至91年时，Data East发布了另外一款当时称之为奇特的游戏《毁灭之门：暗黑封印》，习惯了横版面动作游戏的我们，对于这款斜45度的游戏惊讶更大于不适应，严格来说它已经脱离了当时我们对于清版动作游戏的认知概念，因为游戏创造了不少全新的要素。拥有完整的背景故事，可选择人物达到了四个，虽然攻击方式相对单一，但对角色的能力设定却非常细致，游戏中获得宝物能提高角色的能力，而储备能量条更可以施展强大的魔法，这或许是我们接触的最早与龙与地下城相关的游戏了，巨龙、黑骑士、骷髅等怪物纷纷登场，令我们大呼过瘾。曾经有个不大懂模拟器的朋友在回想旧街机时代时突然问起这个游戏，我脱口而出该游戏的名字时，自己也感到非常惊讶，由此可以看出这个游戏给我留下印象是何等深刻。

1991年，是清版动作游戏开始繁荣的一年，Capcom把CPS1游戏的重心放在清版动作游戏的制作方面，一年内推出了三款当时投币率最高的游戏：《圆桌武士》、《名将》、《龙王五战士》。在CPS1的强大攻势下，各大厂商

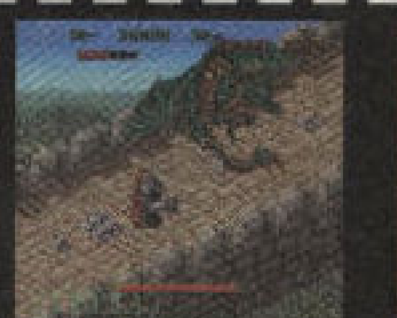












也各尽所能，把清版动作游戏推上了街机游戏类型的主角地位。


硬派动作游戏的代表

Video System，这个凭借《四国战机》为大家所认识的厂商在91年就推出了自己的清版动作游戏《斗神光辉》。延续其一贯的硬派风格，再结合唯美的画面和爽快的打击，让我们不得不对这个著名飞行射击游戏厂商刮目相看。拳、脚攻击分开的设定和借鉴自飞行射击游戏炸弹保护的天书系统都是游戏的精华。每人拥有的冲撞攻击和《圆桌武士》的重斩概念有异曲同工之妙，游戏硬派的爽快感由始至终围绕着游戏者。《斗神光辉》虽然是Video System的首款清版动作游戏，但其系统方面的创新确实可圈可点，只是敌人的种类相对贫乏、攻关方式比较单一，没有太高的可重复游戏性，需要改进的地方确实很多，只可惜Video System再没有出过它的续作。（记得当时玩这款游戏最好的是两个非常健壮的同学，为何称之为健壮呢？因为他们玩这个游戏曾经有过生生把摇杆拨下来的壮举……汗，不过他们在游戏中的投入确实令我佩服）

不知道还有多少人对Irem的《刀锋领主》还有印象，不过提到用武器插地板摩擦火花来攻击敌人这个招式应该会让不少人记起这款游戏，利用惨淡的金属色彩作为背



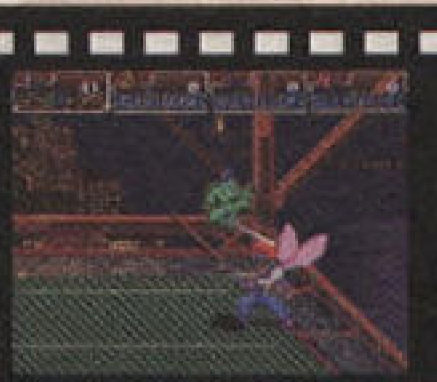
景，游戏中各类的怪物和厚重的武器格斗把我们带入古文明世界。游戏的画面在当时来看是顶尖的，Irem在游戏画面色彩的把握上甚至比Capcom都高出一筹。关底巨大的怪物Boss设计得极具魄力，而骑上巨大的苍蝇和敌人在空中战斗的关卡也令我们不得不佩服制作者的想象力。Irem同年的另一款游戏《剑豪》则属于名副其实的清版游戏，取消了当时极为流行的纵深移动，通过简单的蓄力就能清除迎面而来的大部分敌人，由于拥有非常容易上手的系统，也吸引了不少轻度玩家的加入。


硬派动作游戏的代表


原汁原味的动画风格

相对于在FC上的活跃，Konami在街机市场的表现则比较低调，坚持美式喧哗格斗的《忍者神龟》续集登场，这款游戏是我心目中真正意义的《忍者神龟》街机版，其画面素质直追当时电视上热播的动画。相比一代生硬的打击感，二代在爽快把握方面实在进步得太多了，翻滚、连打等灵活招式的加入令游戏的流畅性大大增加，配合各类搞笑的配音和对白，几乎完美重现了动画《忍者神龟》的风格。不过游戏由于太注重表演性，许多招式都没有固定的使用方法，而是采用随机的方式，这对一些刚接触游戏的玩家自然能刺激感倍增，但对战斗的实质和游戏研究性却无任何助益，中招的判定也有点莫名其妙，所以很难长期吸引玩家。由此我们可以知道清版动作游戏操作手感的重要性，不过手感并不那么容易把握的，Capcom和SEGA在这方面也是研究了十多年之久才拥有如此丰富的经验。

在清版动作游戏方面沉默了几年的SEGA凭借自己强大的硬件开发能力，也在自己的基板上陆续推出了几款






游戏。System32基板的机能在当时来看是顶尖的，上面的《阿拉伯战士》、《蜘蛛侠》都尝试利用硬件放缩的特效来加强游戏画面的魄力，可惜用单纯的放缩来替代二维仿纵深画面的技术仍然不够成熟，《阿拉伯战士》通过缩放来体现角色纵移并没有获得成功，倒是《蜘蛛侠》利用缩放效果把清版和横版射击结合在一起给我们带来一丝新意，所以也相对更受玩家欢迎，从中我们也可以了解SEGA一直以来对游戏画面孜孜不倦的追求。而System16上的《暴力城市》是一款完全模仿《快打旋风》的作品，简单的动作系统和并不出色的手感使其没有突出的特色，不过作为SEGA授权给Westtone的作品，该游戏也算不过不失而已。



在90年大放异彩的Data east此时也拿出了自己的看家作品《上尉密令》，这款游戏的画面虽然并不出色，但人物的比例调整得非常恰当。游戏取材于当时在欧美热播的动画，角色都是动画中的人气人物，在游戏中只要同时按下攻击和跳跃键就能放出各自的看家本领，另外还把几个关卡设计成横版飞行射击游戏的形式。虽然没有复杂的系统和华丽的画面，但其游戏性却是一流，那时候的我们已经对Data East那个醒目的标志有了深刻的印象。



改编自漫画的《上尉密令》

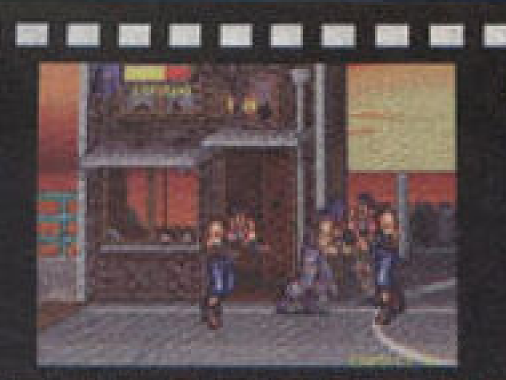




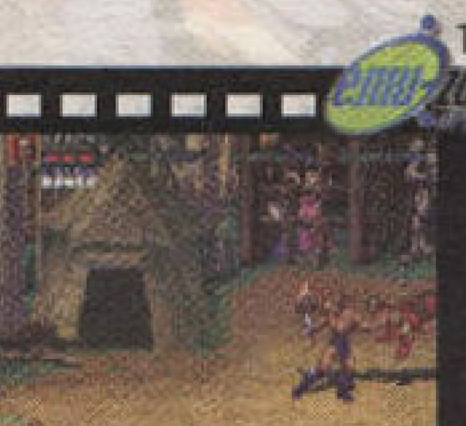
画面华丽得让人惊讶

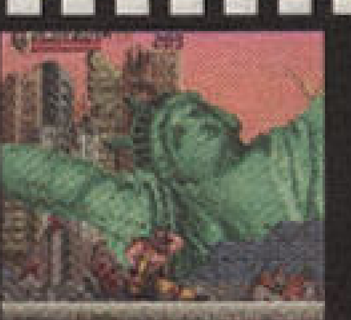
说到九十年代初期给我印象最深刻的游戏，那绝对属于Taito的《武士之刃》，当时在街机室里夸张的机器框体就吓了我一大跳。利用两架机台的屏幕合并而成的超宽横版屏幕，屏幕四周也布置了特殊玻璃以让游戏画面呈现立体感，虽然现在看来这些手段都非常初级，但当时对我们来说却是魄力十足。当然，除了采用以上各种画质提升手段外，游戏本身的画面也是非常出色的，即使和Capcom的《龙与地下城》相比也毫不逊色。巨大的人物配合欧美式粗犷的人设，建立于中世纪魔法时代的故事背景，可选的三个角色的能力平衡性也非常好，游戏采用可选路线发展，通过关卡后得到的宝藏可以提升角色的能力，角色们除了有自己的实用招式，在游戏途中还能拿到各类提升自己武器的宝物，这些宝物或增加武器的威力，或改变武器的属性。另外还可以让途中拯救到魔法师成为

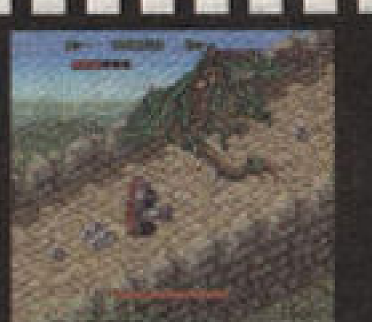


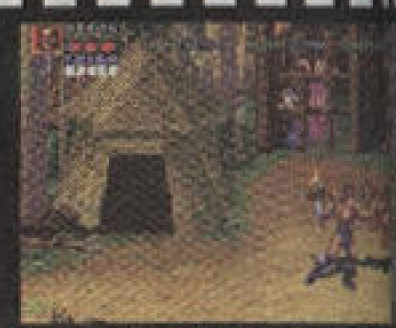










自己的伙伴，之后在游戏途中就可以随时让其释放华丽的大魔法帮助消灭敌人（要其释放魔法的方法竟然是踢他一脚，汗）。类似RPG的多线发展、丰富的怪物、华丽的魔法等设计在当时来看都是非常前卫的，只可惜由于框体的价格太高，在国内并没有流行起来，而我唯一见到的一架也因为玩的代价太高（两个币才能玩一次）而不得不在旁边看着屏幕流口水，因为这样而埋没了一款如此优秀的游戏，确实非常遗憾。

经过几年的洗礼，我们对优秀的清版动作游戏已经有了大概的认识，综合来说可以按三点来评价：

1、表演；2、手感；3、爽快。

表演不但是一款游戏画面优劣的表现，也是我们成为高手的目标，无论是谁，都希望向周围的人一展自己在游戏中的身手。为了这个我们可以不厌其烦地重复玩一个游戏，甚至把游戏中每个敌人的方位都记得滚瓜烂熟，这就是我们俗称的“背版”。通过对版面的熟悉，对所有即将到来的攻击都有很好的预备，这也是作为高手应该具备的最基本条件之一。

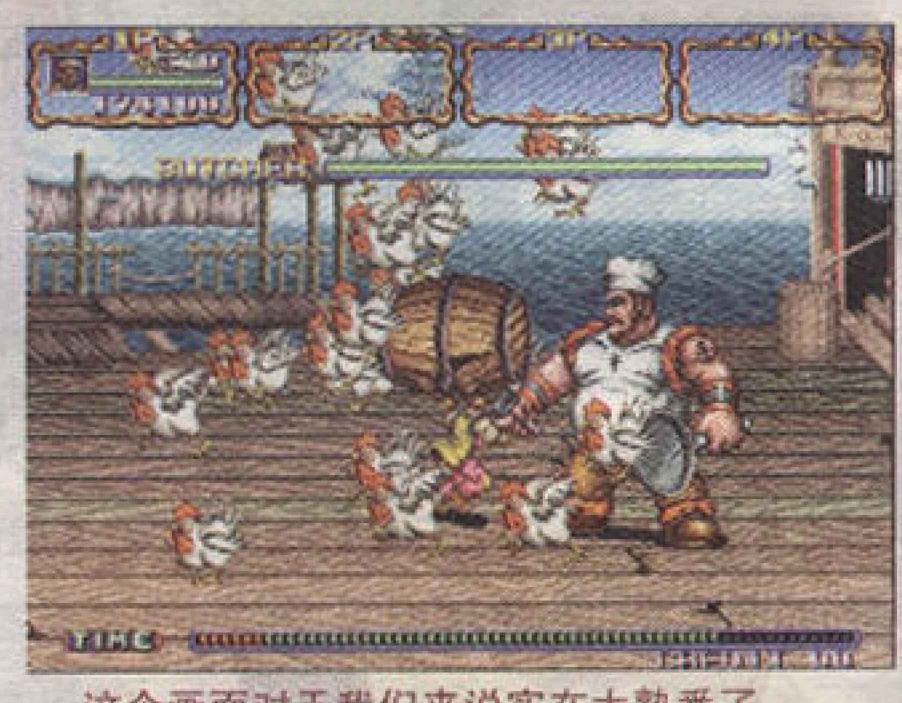
手感是优秀的游戏极为重要的因素，它主要体现在描述角色动作的精细方面，手感好的游戏让我们可以随心所欲地控制游戏中的角色，而操作系统的简洁实用则是保证手感的一大要素。游戏手感的把握首推Capcom和SEGA，Capcom属于简洁型，可以令初接触的玩家轻松掌握游戏的操作；而SEGA则属于深奥型，虽然难以上手，但只要深入去研究就会无法自拔。从这里我们不难看出，手感是一款游戏是否有重复可玩性的最重要评定要素。

游戏的爽快，决定于画面、音效、故事等多方面，是初期吸引玩家的最重要条件，想象一下，当我们见到一个新动作游戏，看着游戏演示里的火爆画面，角色霹雳啪啦的一阵连打，谁都会有跃跃欲试的感觉吧。强调爽快的游戏总是最能吸引菜鸟们，即使“过把瘾”就死，也仍然忍不住继续尝试。

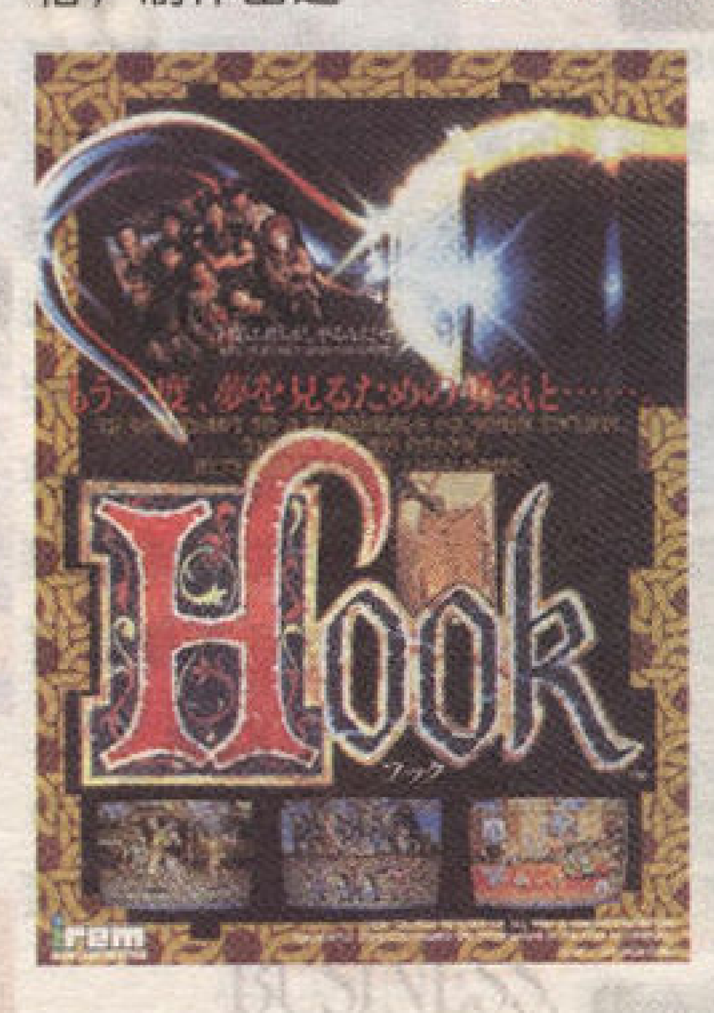
清版动作游戏经过91年的发展，各大游戏公司的风格也基本确定，而此时在玩家之间也逐渐形成一个分水岭。铁杆玩家开始着重讲究手感的游戏，甚至鄙视那种只注重爽快，出招判定却一踏糊涂的游戏，认为这是对清版动作游戏的侮辱，只有拥有良好手感，能利用自己的技巧在防住敌人攻击后还以一套华丽连击，这样才能称为“真”清版动作游戏；而另一部分轻度玩家则更注重游戏所给的那段虽然时间不够长，但能完全满足的快感游戏，此类玩家有不少投入了射击游戏的怀抱。此时的我也开始只留意能保证手感、体现战术、讲究技巧的游戏，但能同时做到这几点的游戏公司寥寥无几，而Capcom就是其中一个……

步入92年，清版动作游戏正式成为街机游戏的主体，无论从投币率还是围观人数都是其他类型游戏望尘莫及的，此时的格斗游戏仍然被认为是动作游戏中的一个分支。

92年最为出类拔萃的清版动作游戏是Irem的《小飞侠》（又称《铁钩船长》），Irem大胆地抛开暗色调的风格，制作出这款画面充满童趣的游戏。游戏的可选角色达到五个，每个角色的特色都非常明显，角色除了有丰富的攻击、投技、追打的招式，还能通过按键节奏使出不同的普通连续攻击，Irem在游戏的战斗设计上大大强化了投技和追打的概念，整个游戏的战斗随着普通

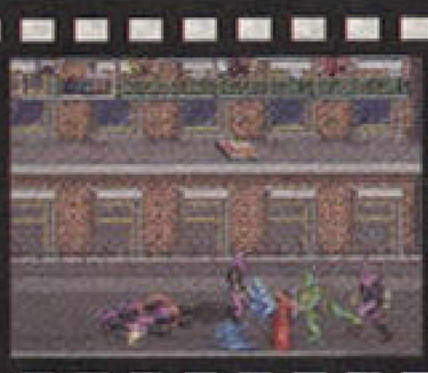


这个画面对于我们来说实在太熟悉了

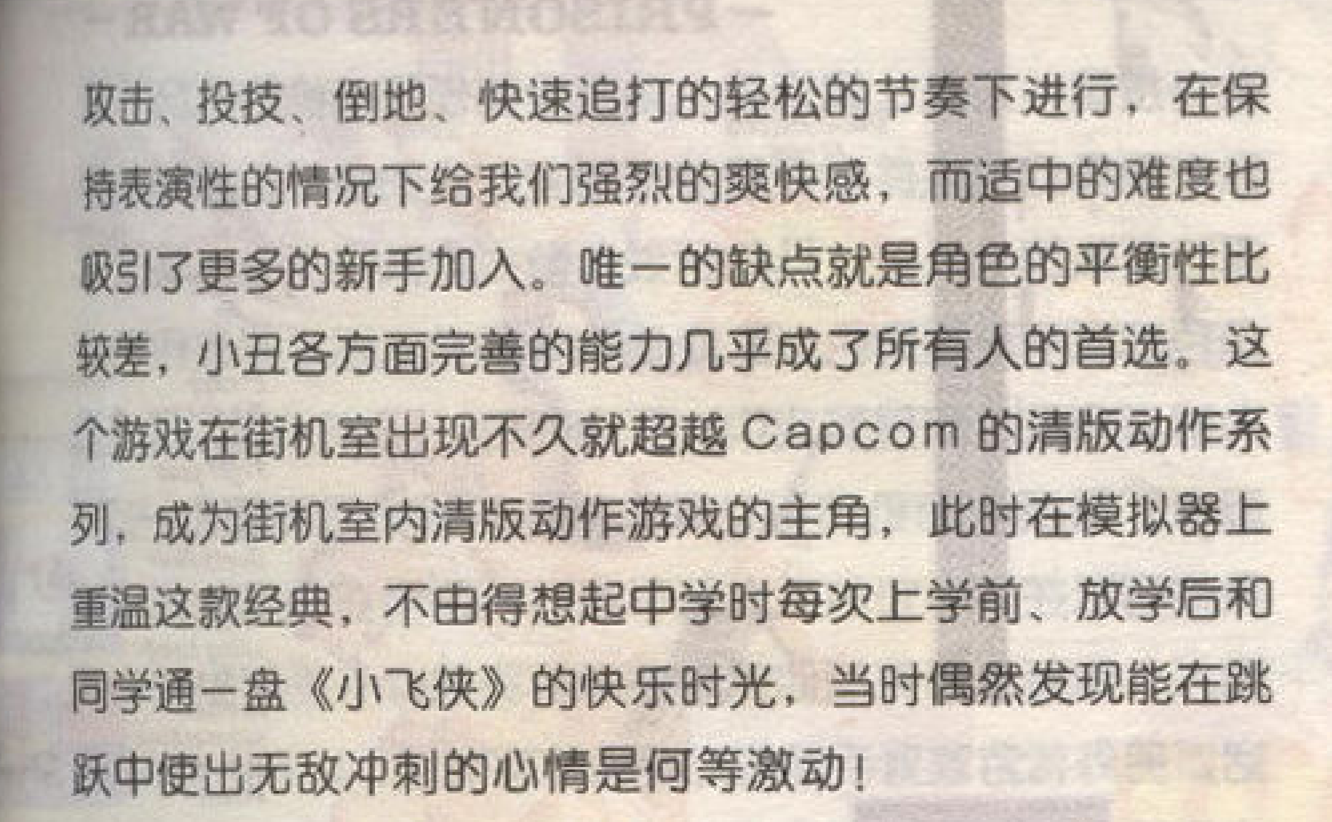










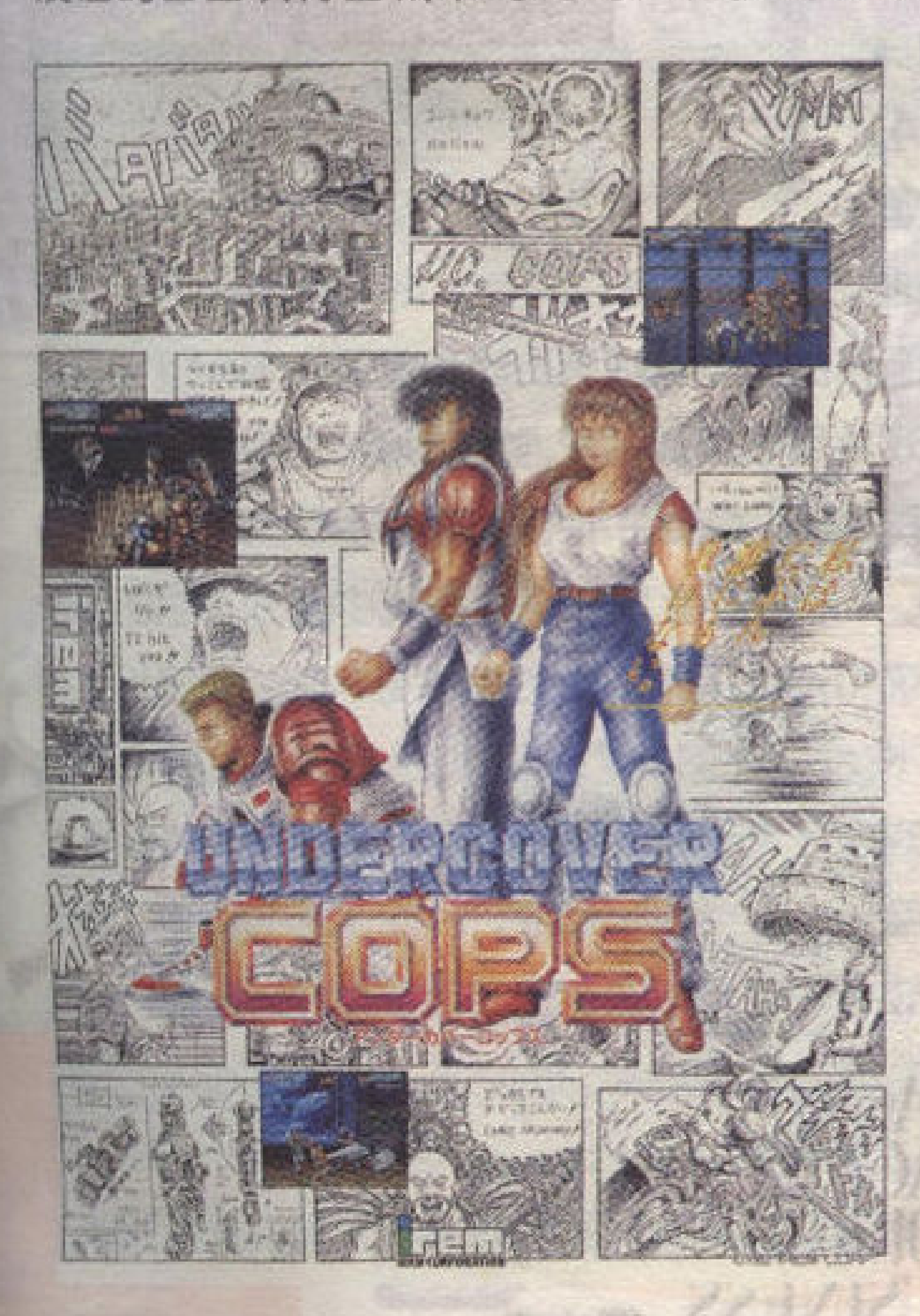


攻击、投技、倒地、快速追打的轻松的节奏下进行，在保持表演性的情况下给我们强烈的爽快感，而适中的难度也吸引了更多的新手加入。唯一的缺点就是角色的平衡性比较差，小丑各方面完善的能力几乎成了所有人的首选。这个游戏在街机室出现不久就超越 Capcom 的清版动作系列，成为街机室内清版动作游戏的主角，此时在模拟器上重温这款经典，不由得想起中学时每次上学前、放学后和同学通一盘《小飞侠》的快乐时光，当时偶然发现能在跳跃中使出无敌冲刺的心情是何等激动！



游戏中的武器都是如此夸张

相对于《小飞侠》的童话世界，Irem 的另外一款清版动作游戏《暴力刑警》的背景则建立在未来的堕落城市，到处充满废墟的画面映衬出城市的混乱，粗犷的人设、夸张的武器、破败的建筑诠释了 Irem 独特的暴力美学。游戏虽然在系统上仍然沿用基本的清版游戏框架，但新加入的耗血全屏必杀技不仅使游戏画面更加火爆、激烈，更在以后的游戏中发扬光大，毕竟英雄们总有点压台绝招在临危时候使用的。



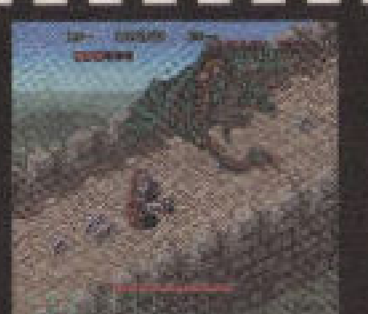

《战斧 2》把骑乘系统发扬光大

虽然在 Irem 等游戏公司的努力下，清版游戏有了不小突破，但仍然无法打破 Capcom、SEGA、Taito 在街机界三分天下的局势。SEGA 在自己强大的 System32 基板上推出了让玩家期已久的《战斧》第二作，游戏的画面表现非常完美，爽快感上仍然继承了上一作厚重的打击感，魔法系统变得更为丰富，足够长的游戏时间让高手们大呼过瘾。不过 SEGA 在此作上仍然坚持其“只重手感、不重招式”的“坏习惯”，简洁的战斗系统却需要高技巧的操作，让刚接触游戏的玩家难以适应，不过深入研究熟悉其打击判定却又让我们沉迷其中，SEGA 在动作游戏制作方面的“固执”一直延续到了现在。


仍然是单一的攻击方式

Taito 虽然发布的游戏不少，不过真正受欢迎的却是一款非常简单的动作游戏《沉默之龙》。这款游戏无论怎么看都看不到有过人的地方，招式单一、剧情老套，只是爽快感还不错，游戏的打法非常固定，跳跃攻击在游戏中非常吃香，稍微熟练就能轻易通关。虽然是比较单调的游戏，不过我们似乎对这类过场、打Boss、继续过场的模式已经麻木了，那时的简单想法竟然是：“能玩越长时间越好”，因为街机室对于我们来说就是天堂，而坐在机台前自然是天堂中最快乐的时光，既然能让这段时光更长久，我们又何乐而不为呢？



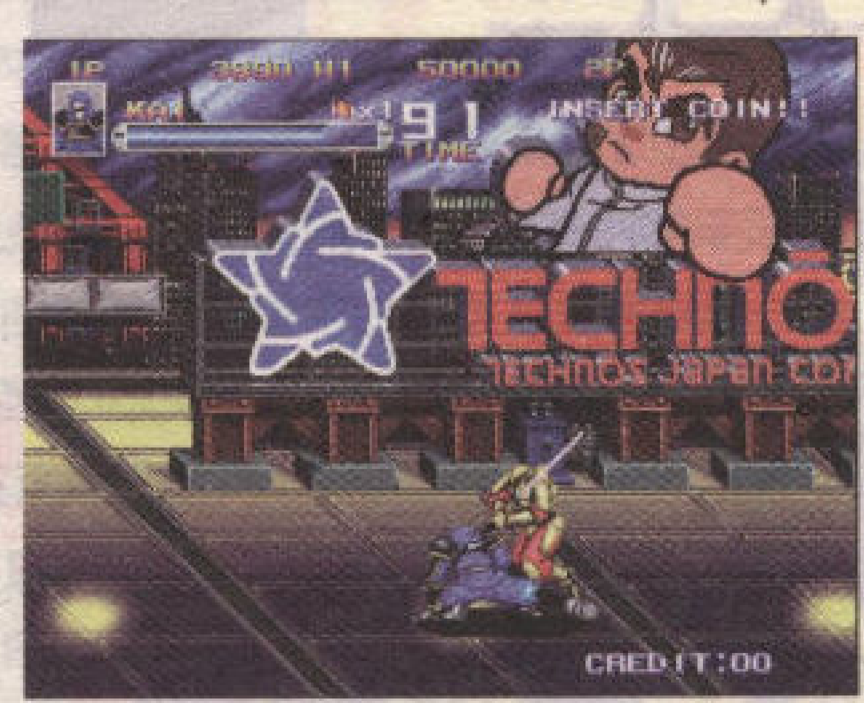





Taito 的另外一款以当时比较热门的故事题材《阿拉丁神灯》制作的《阿拉伯战士》在街机室比较少见，游戏中召唤神灯巨人的画面非常有魄力，某些非常巨大的Boss更是让我们这一帮小孩大呼小叫，Taito 在画面的制作方面确实有过人的功力，不过手感方面只能算是一般般而已。

如果说以上是清版动作游戏的发展期，那么93年就应该是清版动作游戏的成熟期，各大街机厂商在互相借鉴对方的作品的同时延续自己的风格，此时的清版动作游戏在系统上已经发展得非常成熟，所以本年度也有大量经典游戏同时涌现。

经过近三年的酝酿，老牌动作游戏制作商Technos终于发布了自己的看家作品《变身忍者》，这也是我最喜欢的清版动作游戏之一。Technos吸取《双截龙》在招式设计上的教训，融入当时最受欢迎的格斗游戏《街霸II》的招式到整个游戏中，所有的敌我角色就仿佛是《街霸II》的再现。而为了让玩家用自己的手去完全体会到所有招式，而不仅仅是观看那么简单，Technos更是费尽心机开创了变身系统，通过一个简单的灵魂上身按键，可以让我们的主角在没有任何代价的情况下操纵被附身的敌人。附身后除了拥有敌人的身躯，也同时拥有了敌人的必杀技，换句话说，游戏中几乎所有出现过的角色都属于可选角色（即使Boss级敌人通过修改也可作为附身角色，只是游戏中未开启而已）。毫无疑问，《变身忍者》是所有街机清版动作游戏中可选角色最多的一个，我们可以在被一个敌人扁得不爽时，附身在他身上去痛扁别人，也可以用克制他的角色来解决他，一切都是那么灵活。另外，游戏对手感的把握也非常准确，许多出招判定、中招硬直都是按照正规的格斗游戏来制作，每解决一个敌人都仿佛进行了一场正式的格斗，这个设定让清版动作游戏中攻防的概念达到了前所未有的强烈，整个游戏充满紧张感和趣味性，所有这些都成为了我每天放学后到街机室报道的理由。



变身系统让变身忍者成为四大经典之一

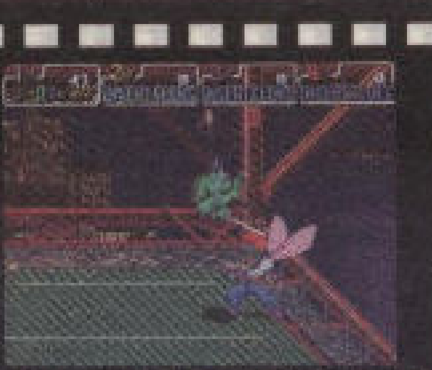


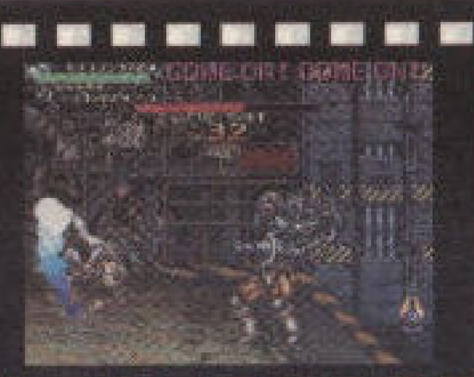
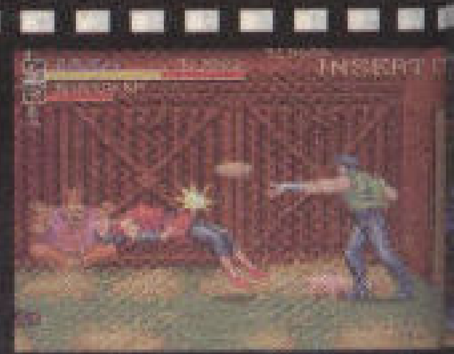
如果说《变身忍者》拥有无敌的系统，那么Taito的《光明使者》则属于画面、剧情、系统三大方面兼具的超经典大作。对于制作描述中世纪魔法时代的游戏Taito已是驾轻就熟，游戏采用了类似《龙与地下城》的系统，四位角色：战士、武斗家、精灵弓箭手、大魔法师都暗合《D&D》的种族职业。《光明使者》在格斗系统中最为出色的创新在于蓄力系统和升级系统，蓄力系统更深刻地表现出了每个角色的特长，角色的能力平衡也是其他游戏望尘莫及的，配合游戏中丰富的各类属性武器，使得战斗场面极具魄力。例如魔法师这类主攻职业，一个大蓄力魔法就意味整个战斗的转折，而升级虽然无法改变角色的形象，但能加强角色的生命力且缩短蓄力的时间，升级的作用只有在深入游戏时才能切实体会到。

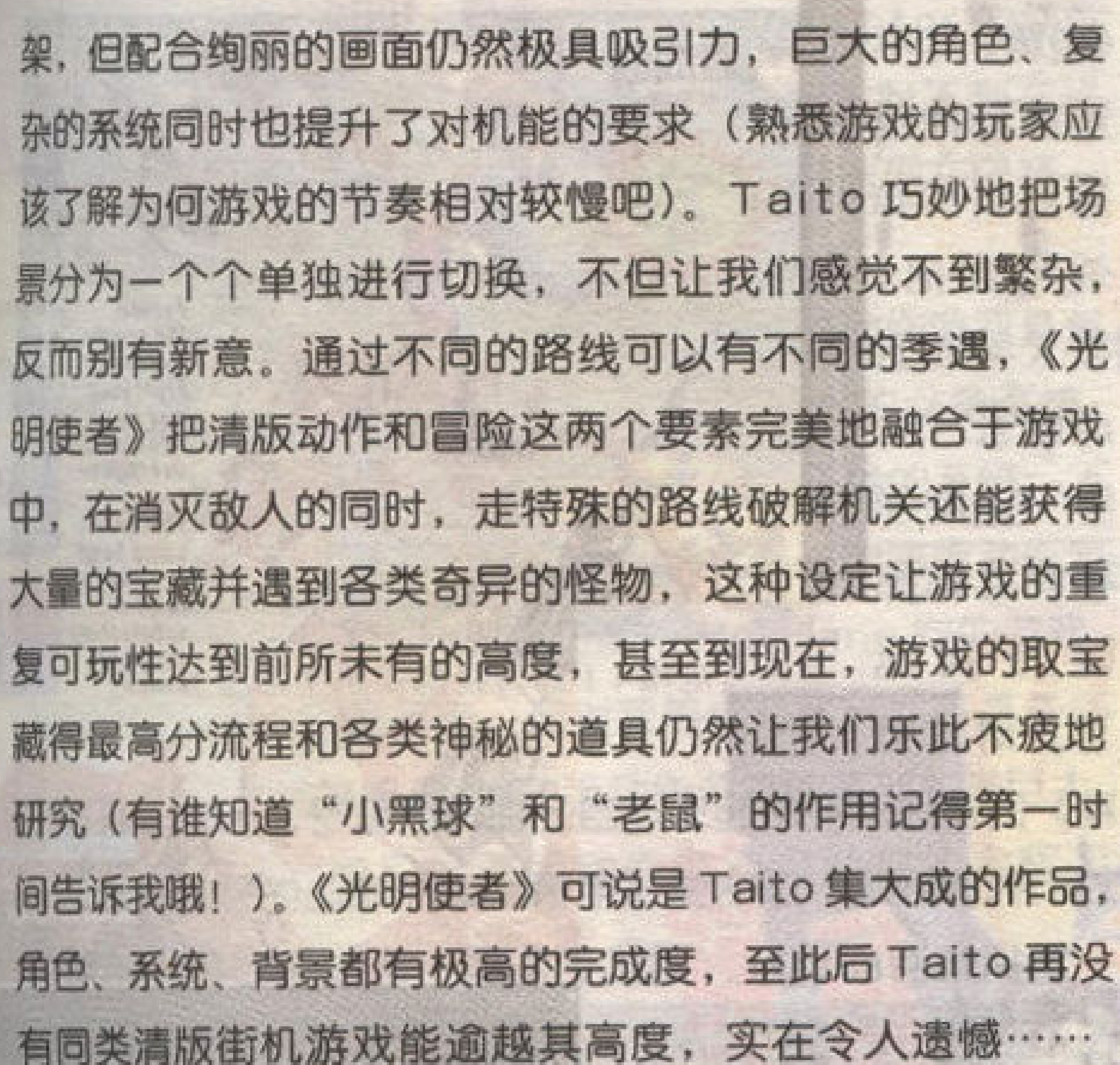


Taito 清版动作游戏的最高作

游戏剧情虽然没走出“英雄救美”、“消灭魔王”的框

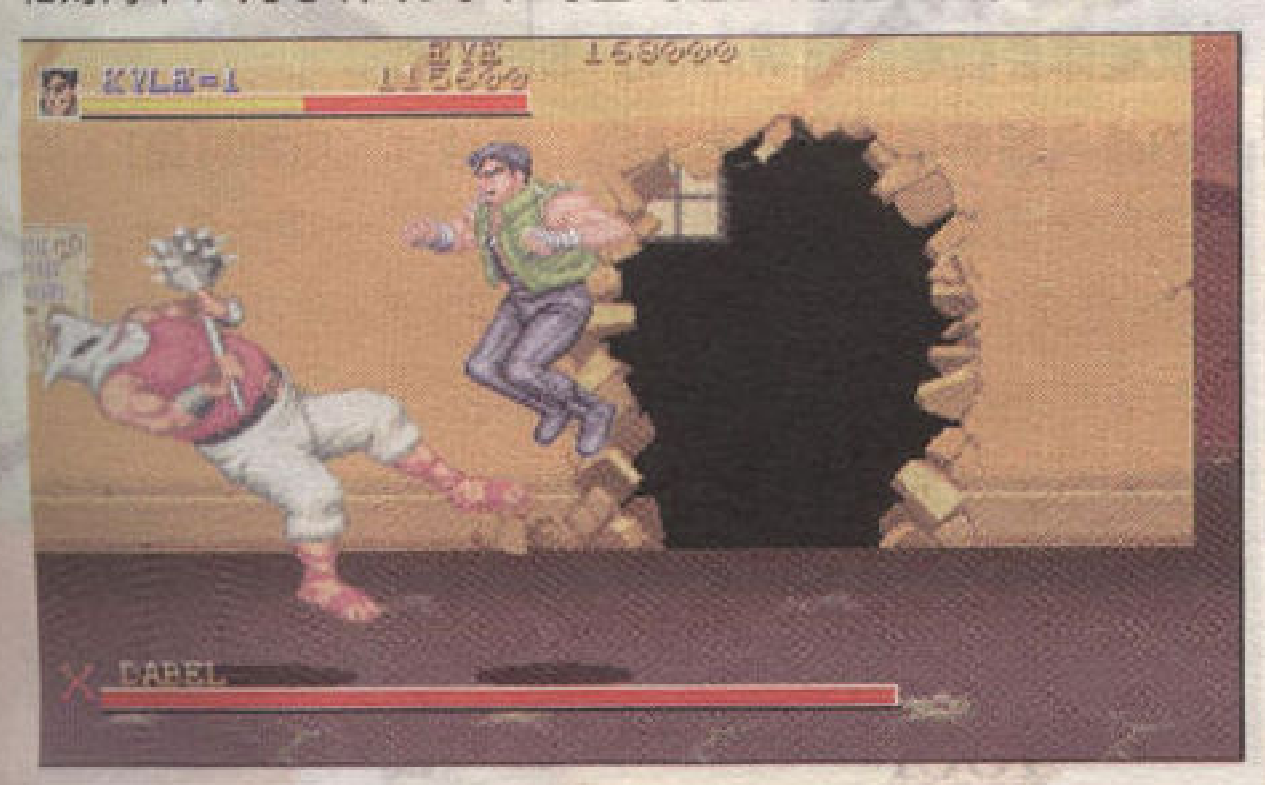



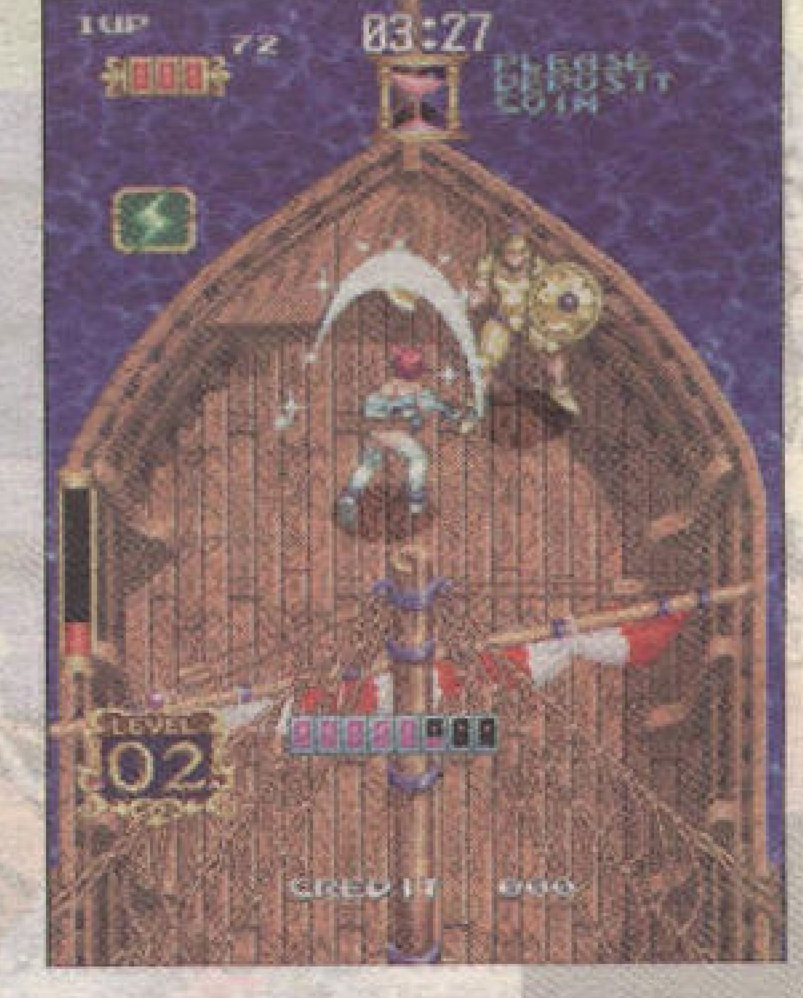


架，但配合绚丽的画面仍然极具吸引力，巨大的角色、复杂的系统同时也提升了对机能的要求（熟悉游戏的玩家应该了解为何游戏的节奏相对较慢吧）。Taito巧妙地把场景分为一个个单独进行切换，不但让我们感觉不到繁杂，反而别有新意。通过不同的路线可以有不同的季遇，《光明使者》把清版动作和冒险这两个要素完美地融合于游戏中，在消灭敌人的同时，走特殊的路线破解机关还能获得大量的宝藏并遇到各类奇异的怪物，这种设定让游戏的重复可玩性达到前所未有的高度，甚至到现在，游戏的取宝藏得最高分流程和各类神秘的道具仍然让我们乐此不疲地研究（有谁知道“小黑球”和“老鼠”的作用记得第一时间告诉我哦！）。《光明使者》可说是Taito集大成的作品，角色、系统、背景都有极高的完成度，至此后Taito再没有同类清版街机游戏能逾越其高度，实在令人遗憾……



随着清版动作游戏进入全盛时期，Konami坚持以表演性取胜的观念已在竞争中处于劣势，痛定思痛，通过加强打击的爽快，Konami在自行开发的基板上发布的三款游戏《黄金鹰之剑》、《变异战士》和《暴风》都取得不俗的成绩。《变异战士》和《暴风》都取材自美式漫画，充满了粗犷的美式画风，强调的是爽快的杀敌感。《变异战士》的游戏系统相对简单，为了体现每个角色的魅力而加入的变身为强大兽人的系统虽然不够出色，但也确实有新意。而《暴风》则是我最为满意的一款，游戏夸张的打斗动作配合热血的摇滚音乐，把美式风格原汁原味地表达出来，实在很难想象当时Konami能够对清版动作游戏的打击感把握得如此精确，背包投、冲刺、高空旋转脚、上钩拳、扫堂腿，似乎Konami想告诉我们，动作格斗是要在平实的招数中才能见其真缔。因为游戏设定了段位的概念，风格上和Capcom的《快打旋风》相似，但游戏的手感上完全不是一回事，不灵活使用中段和下段的攻击和防御只会给敌人痛宰，或许这才是拥有强烈节奏感的游戏，可惜当时在街机室内的是美版，难度异常高，每次玩总是含恨在野蛮人斗技场。





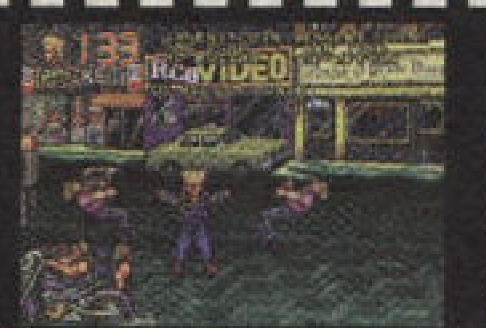
似乎以中世纪魔法时代为背景的清版游戏都非常受欢迎，《黄金鹰之剑》不但一改游戏方式，变成纵版动作游戏，而且加入了宠物系统。《黄金鹰之剑》的宠物系统看起来有点像射击游戏的副机系统，三种类型的宠物能协同主角战斗，除了主角拥有级别外，宠物也能升级。当时我们练宠物的热情甚至高过过关，虽然游戏的操作感比较一般，但这个全新的游戏类型仍然征服了我们，而此时以冷兵器为主的的清版动作游戏也成为一个不可缺少的系统而越来越受到街机仔们的欢迎。



处于全盛时期的清版动作游戏，完整、波折的剧情故事在游戏中的地位越来越高，RPG式的ACT逐渐成为了正










统动作游戏的代表，而本已完善的系统在机能的限制下也只能进行有限的改进。清版动作游戏已经逐渐趋于饱和状态，即使如Irem在年末发表的以轻松的画面、华丽超必杀技为卖点的《忍者棒球》也并没有获得预想的成功，对于我来说，被Capcom和上面几款大作"宠坏"后，没有足够特色、创新的游戏对我已经没有吸引力，1993年将是清版动作游戏没落还是继续辉煌的转折点。


电精是我玩得最长的超任游戏

当我们仍然沉浸于《吞食天地II》、《变身忍者》之际，时间也开始抛弃昔日的主角，环顾整个94年，实在找不出哪个可以令我们激动的游戏。虽然画面不俗的MVS基板游戏《顶级猎人》加入了格斗游戏的搓招系统，但仍然无法摆脱其小品级游戏的身份，《忍者蛙》虽然画面优异，但玩法上相对于FC版没有任何改进，清版动作游戏逐渐沦为快餐式的游戏类型，它的逐渐没落让我不得不重拾旧爱，直到《电精II》的出现。

其实早在刚接触超任时就已经对《电精》这个名字有了很深的认识，虽然超任并不是一个适合动作游戏的平台，但《电精》所表现的战斗节奏和复杂的必杀系统却非常优秀。

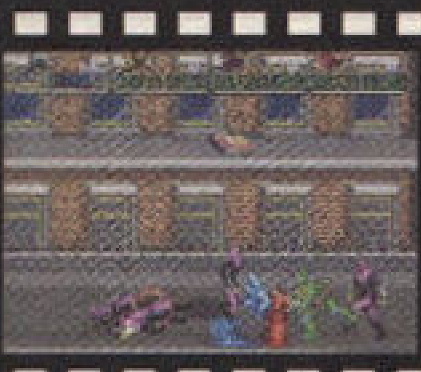


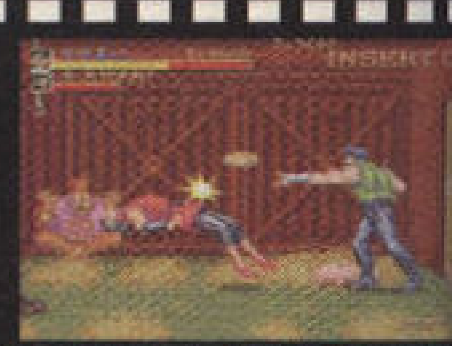
在别人还沉浸在超任的SLG里进行回合制战斗时，我却和另外一个朋友在《电精》中不知疲倦地挖掘更多的必杀和连招，每天早上五点就去"上学"让同学和我老妈都以为我疯了。对《电精》的痴迷现在想起来连自己都有点惊讶，因为一直以来对街机的好感，深信像《电精》这种如此优秀的清版游戏一定拥有画面更好、招式更华丽、人物更多的街机版存在，遗憾的是当时跑遍全城机室也全无所获，直到前段时间模拟《电精II》时，才从朋友那了解到确实有这款梦之游戏的存在，但我至今仍然不知道它长什么样。


《电精II》为我的街机生活画上句号

经过了两年多，在一个偶然的机会下，在一间并不出名的机室，我发现了《电神魔傀II》，对于一款新出的陌生游戏自然免不了一试，上手的感觉是那么的熟悉，即使第一次玩也打到了非常远。男主角的连环腿、自动能量恢复系统、出招的方式，所有这些都清晰地告诉我，久别的《电精》回来了（当时发现这个游戏后我们奔走相告的情形依然记忆犹新）！"《电精》系列"的出招系统一直是我最欣赏的，有别于一般的清版游戏按顺序输入指令的出招方式，在任何必杀释放前都必须按住攻击键，这种方式让我们即使在混战中也能非常清晰地选择自己所要使用的招式，在初接触这个系列时候确实会有一定的不适应，但深入就能体会到制作商Winkey Soft的良苦用心：整个游戏的战斗都围绕着节奏来进行。接触过《电神魔傀II》的玩家相信印象最深刻的应该是它繁多、华丽的各种必杀，《电神魔傀II》中角色招式的数量是同类游戏之最，角色在拥有多种的投技、普通连技、空中技的同时，借助成熟的能量槽系统还拥有非常多各类用途的必杀，也就是说任何一个人物其专属的招式都有八种以上，耗血招、护身技、超必杀自然也一个不少，通过各类技能从而延伸出华丽的连击。由于加入了连击伤害修正，追求最高的连击数成为





了我们新的目标，由于《电神魔傀Ⅱ》对 Counter 的要求非常严格，我们几个街机仔在那段时间几乎无时不刻在联想着任何可接续招式的可能性，可惜那份痴迷现在已经一去不复返。

《电神魔傀Ⅱ》的能量槽系统对于后期的动作游戏具有非常深远的意义，甚至成为了现今许多游戏的必备系统，Winkey Soft 在95年就已经设计了如此完善的系统，不得不令人佩服，而同年“眼镜厂”的另外一款清版动作游戏《美少女战士 水手月亮》则属于完全 Fans 向的游戏。虽然拥有非常华丽的画面，但对我等核心级玩家不具备任何吸引力。《电神魔傀Ⅱ》对清版动作游戏的革新非常巨大，但其带来的高潮也只是清版动作游戏没落前的余辉而已……



自《电神魔傀Ⅱ》后，我开始离开了喧闹的街机室，开始了自己的家用机游戏之旅。在PS、SS上我一款清版动作游戏都没接触过，就是害怕破坏了这个深爱的游戏类型在自己心目中的形象。临近2000年，在当年朋友的强力推荐下，我再次回到了那熟悉的地方，并仔细体会了一下当时正在火热的《西游释厄传》和《三国战记》，或许是心态早已不同，面对这两款国人制作的游戏竟然丝毫找不到当年的感觉。说实在，这两款游戏都属于IGS借鉴过去同类游戏集大成之作，系统方面是毫无挑剔的，但试过《西游释厄传》拙劣的手感和看到一帮小孩在不知疲倦地接超必杀磨死 Boss 后，我明白我的清版动作游戏时代已经过去。虽然《三国战记》是如此优秀，但我已经没有了过去的那份痴迷，自己街机仔的身份早已在《电神魔傀Ⅱ》后消失了……



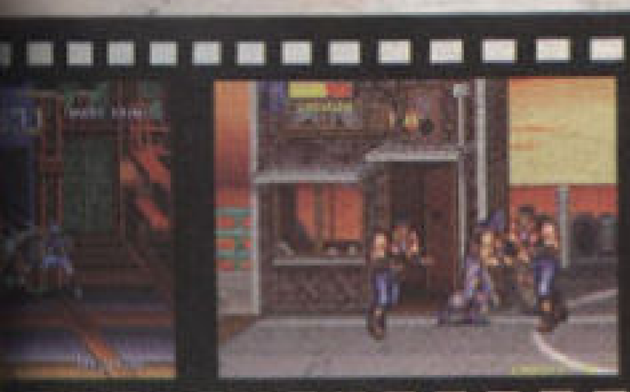
再生

现在的街机室充斥着格斗游戏和跳舞机，网上网下到处谈论的是我所不太能理解的各大 RPG 大作，前段时间突发兴致，一个人走进街边的一架街机室，坐在久违的《圆桌武士》前面，用并不熟练的手投入一个币时，却听到旁边的小朋友好意的劝告：“那边的《拳皇》和抓手枪射击的游戏可比这刺激多了！”，我不得不摇摇头，离开曾经属于自己梦想的地方，回家的路上不断在想，难道清版动作游戏真的没落了？或许，我的那份街机仔情节只有通过模拟器才能延续下去。当我回到家拿起 NGC 的手柄，进到《红侠 Joe》的英雄世界时；当我抓起恐怖的魔刀，在《鬼泣》中用超人的能力含笑超渡来自各个方向的鬼怪时；当我拿起雷刃，扮演左马介爽快地砍杀幻魔时；当我随着血红的飘巾，念动《忍》的九字真言瞬间秒杀四周的怪物时；当我快乐地体验着《忍者神龟》带给我那简单而又原汁原味战斗感觉时，我就坚信，清版动作游戏将永远不会离我而去！它就象凤凰涅磐一样，在以另一个方式再生，越来越多的旧版作品以新的方式复苏，就象 Capcom 离开了街机市场，但 Capcom 游戏的感觉却从没离开过我们。

完结

感谢清版动作游戏，它让我从玩《魂斗罗》连第一个坑都跳不过的笨蛋成为了不少朋友眼中的高手；庆幸遇到了模拟器，是它让我的街机仔情节得以延续，让我所归属的游戏能随时出现在面前。真正美好的是童年用草叶吹出的歌，而这首歌正以另一种方式在延续……









责任编辑：CPT　Emial：apsee_cn@hotmail.com　文：何仲旸

浅谈游戏属性修改

游戏属性修改之一

说起Cheat这个英语单词，相信大家都知道，因为游戏的属性修改正是通过它来实现的。游戏修改看起来虽然花样繁多，但其手法大致可分为以下三大类。

㈠欺骗码

“上、上、下、下、左、左、右、右、B、A、B、A、Start”以上这一指令大家一定不陌生吧，这是《魂斗罗》(FC)调用30人所使用的秘技。其实，这些秘技都是游戏的程序设计者事先设定好的，只要按照设定去输入这些秘密指令，就能出现一些特殊现象，正如上面所说的《魂斗罗》，由原来的3人一下子变为30人。又如《KOF97》在选人画面中按住Start不放，然后输入“上、下、上、下、上、下、B+D”就能选用暴走莉安娜。这类修改是官方有意提供的，一般在攻略、秘技里都有所提及，大家只要上网找一找就能得到。

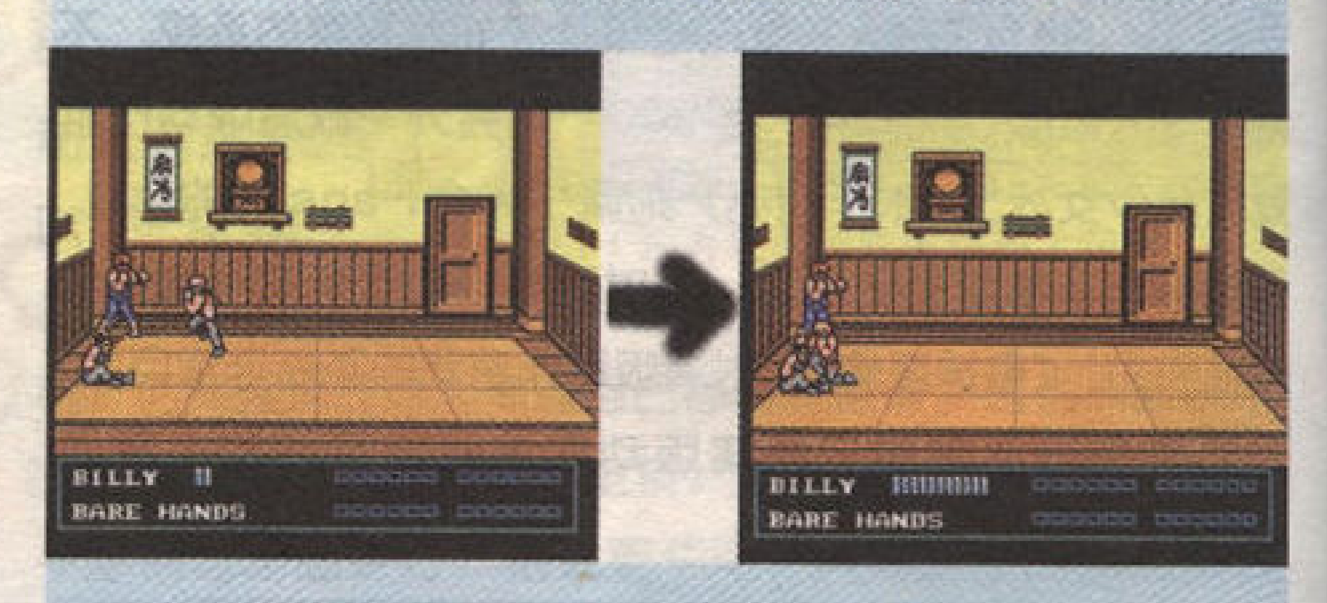


㈡动态修改

这是属性修改中最常见的、也是最常用的手法。因此我在这里建议想进行游戏修改的每一位朋友，一定要学好这种手法。这类修改与内存储器有十分重要的联系，在此我先向大家简单地介绍一下。

内储器分两种：第一种类型是ROM（即Read Only Memory，只读式内存），此类型内存常被用于存储重要的或机密的数据，一般说来，这种类型的内存是只能读取，而不允许擦写；第二种类型就是RAM（即Random Access Memory，随机存取内存），此类型内存是我们最常接触的，它允许我们随机地读写其中的数据。

电脑上使用RAM来临时存储运行程序需要的数据，不过如果电脑断电后，这些存储在RAM中的数据将全部丢失，此类的内存储器就是我们常说的“内存”。当电脑系统装载一个程序时，它会先加载一部份数据到电脑的RAM中以供程序运行使用，CPU（中央处理器）处理信息时，它可能需要将部份信息存储到RAM中以供稍后的时间里使用，如果需要完成这项动作，则处理器会发出一个“写”信号到CPU中，通过系统总线，到达RAM单元。



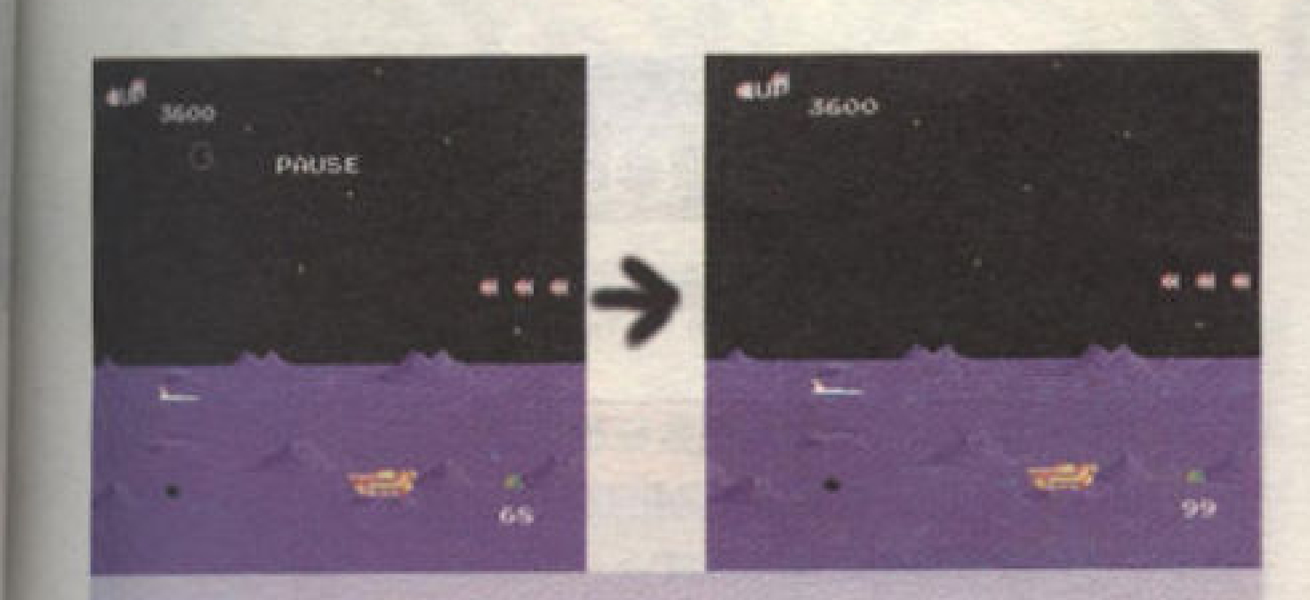
这些RAM单元然后就按特殊地址编排将这些信息数据存储到那些“栅格”中。当CPU需要读取RAM中的数据，它就会向RAM发出请求信号，这些信号中包含地址信息，以确定数据在那些数以万计的“栅格”中的位置。因此，游戏在运行的过程中，内存之中会记录游戏中的重要数据，以备调用（如当中的HP、经验值等），而这些数据又被分配到内存的特定单元当中（这些数据是属性修改的关键）。我们正是通过游戏修改器对不断变化的内存进行跟踪、分析，对修改目标的内存地址进行准确定位，并对其数值进行修改或锁定，从而在游戏中做到“独孤无敌”。如图《双截龙3》，由原来的2点生命变成了11点生命。

㈢静态修改

在对游戏动态修改无效的条件下，我们就要进行静态修改了。所谓静态修改即从反汇编出来的Save上进行分析并进行准确的地址定位，然后对其数值进行修改，以达到属性修改的目的。为什么动态修改会无效呢？原因有以下几个。

①有些游戏为了阻止非法跟踪和阅读，会反跟踪和反分析游戏作弊软件。当这些游戏检测到有作弊软件运行时，就会停止此软件或停止该游戏；有些会突然增多内存中的地址或每次都进行地址动态的偏移。前者增加跟踪和分析的难度，后者可能在下次运行时使CHT文件无效（关于CHT文件，我在后面会详细讲述的）。

②有些游戏内存中的地址确实很多，变化快，而且不明显（如飞机游戏里的某种弹）。



③虽然现在的动态游戏作弊软件已经很好了，如EC（关于它，在后面也会详述），但它也不是万能的，难免会有改不了的游戏。当出现以上几种情况时，本人强烈建议大家使用静态修改这种手法。如图《变形飞机》，我们先将游戏暂停并存档，然后对刚才存档的飞行时间进行修改，当再次读档时，飞行时间就能从原来的68变成99。

游戏属性修改之二

进制是最基础的部分，也是新手必须了解的部分。无论是动态、还是静态的修改都要涉及这方面的内容，如果对此一无所知肯定会举步维艰，所以还是要学一学。

在游戏修改中用得最多的是二、十、十六进制，因此我在这里只谈谈这三个进制及它们之间转换的问题。

十进制数(Decimal Number)

十进制数是日常生活中使用最广的计数制。组成十进制数的符号有0、1、2、3、4、5、6、7、8、9等共十个符号，我们称这些符号为数码。在十进制中，每一位有0～9共十个数码，所以计数的基数为10，超过9就必须用多位数来表示。

十进制数的特征

①有10个数字：0、1、2、3、4、5、6、7、8、9。

②运算时逢十进一。

③每个数字在不同的数位上，其值的大小是不同的。

二进制数(Binary Number)

计算机能够处理数值、文字、声音、图像等信息，有些朋友可能会有疑问，为什么作为电子设备的计算机能处理那么多复杂的信息呢？实际上，只要把这些信息转换成计算机能识别的形式就能进行处理。目前计算机中所有的信息都用“0”和“1”两个数字符号组合的二进制数来表示，数值、图形、文字等各种形式的信息，需要计算机加工处理时，首先必须按一定的法则转换成二进制数。

二进制数的特征

①只有两个数字：0，1。

②运算时逢二进一。

③每个数字在不同数位上，其值以2的倍数递增。即20、21、22、23、24……

十六进制(Hexadecimal Number)

二进制数在计算机系统中处理很方便，但当位数较多时，比较难记忆及书写，为了减小位数，通常将二进制数用十六进制表示。

十六进制数的特征

①有十六个数字：0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、A、B、C、D、E、F（A、B、C、D、E和F来表示十进制数的10、11、12、13、14和15）。

②运算时逢十六进一。

这里列出了十进制0～16对应的二进制数和十六进制数。

十进制数	二进制数	十六进制数
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F
16	10000	10

进制的互相转化

进制的互相转化一般有两种办法：一是人工进行数制转换；二是利用windows自带的计算器来进行数制转换。两种方法，本人建议使用后者。因后者比前者容易得多，还省时、省力。

下面以Win98为例，简单介绍一下利用Windows自带的计算器来进行数制转换。

“开始”→“程序”→“附件”→“计算器”。接着选择“查看”中的“科学型”，此时你会看到计算器的功能增加了很多，还出现了二进制、十进制、十六进制的单选项。如



果是十进制转换成十六进制的，则先点击十进制单选项，然后输入要转换的数值，接着点击十六进制的单选项，这就已经完成了，其它进制的互转也是同样方法。

下面不妨大家来练习一下（一般默认十进制以d结尾，二进制为b，十六进制为h，如十进100为100d，二进制1001为1001b）。

① 100d=(　)h；② 100h=(　)；d ③ 100b=(　)；d ④ 100d=(　)b。

（答案：① 64；② 256；③ 4；④ 1100100）

数据的存储方式

大家要注意的是：计算机数据的储存方式是低位数储存在高位字节，高位数储存在低位字节。

举一个例：我们打开"计算器"，确认十进制的单选框被选中，输入1000000，然后选中十六进制的单选框，看显示的是F4240，这是我们一般书写习惯的十六进制的显示方式（其中高位是F，低位是40）。按照前面说的原则，在计算机中储存的1000000就为40 42 0F。在改Rom时，记住也要按这原则哦。

游戏属性修改之三

"工欲善其事，必先利其器"，游戏动态修改的第一步就是为自己选把好的武器，所以我们必须选一个好的修改工具。现在比较著名的动态修改软件有：金山游侠、东方不败、Game Master（简称GM）、FPE。可能你会问，这么多的软件究竟用哪个好啊？其实这些软件功能和用途都差不多，究竟谁是最好，真的不好说。如果你是新手，又不太喜欢看英文，可能金山游侠会比较适合你。

想修改游戏里某个数据，就必须先找到这个数据在内存里的物理地址，这也是动态修改的关键。常规步骤和思路如下：

> ①确定欲修改数据，并记下它的值。
> ②呼出动态修改器，在数据栏里输入欲改数据，然后进行搜索。
> ③回到游戏中，想办法改变欲改数据，如花掉一些银子或吃药加点血（注意：这个变化应尽量大点）。
> ④再次呼出动态修改器，在数据栏里输入改动后的数据，再进行搜索。

如果找到的数据地址还有很多，那么还要再进行一次或几次搜索，直到找到很少的地址为止。经过"筛选"后，一般情况下就只有一个或几个地址剩下。如果只剩一个那就恭喜你，找到了。如果有几个地址剩下，就要一一进行不同数值的修改，试试回到游戏后，看看哪个数据达到欲修改的效果，那么生效的这个地址就是我们要找的地址，而它上面的数据就是我们要修改的数据。

修改数据的方式

> ①手动修改 － 简单地把数据改过来。
> ②锁定修改 － 修改器自动把数据"定格"，如钱怎么花也不会少、遭到攻击时生命也不会减少。
> ③热键修改 － 可以理解为"手动锁定"，即数据改变后按一下设定好的热键，数据马上就又回到了设定值。

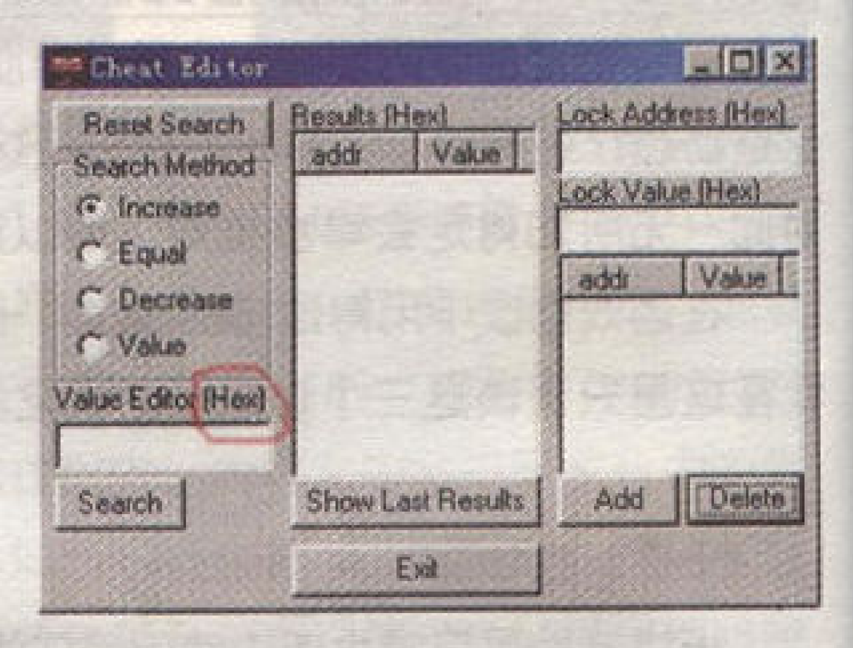
这三种修改方式中，最常用的就是锁定修改。因此，这次就以锁定生命为例来进行讲解。

游戏：忍者龙剑传3

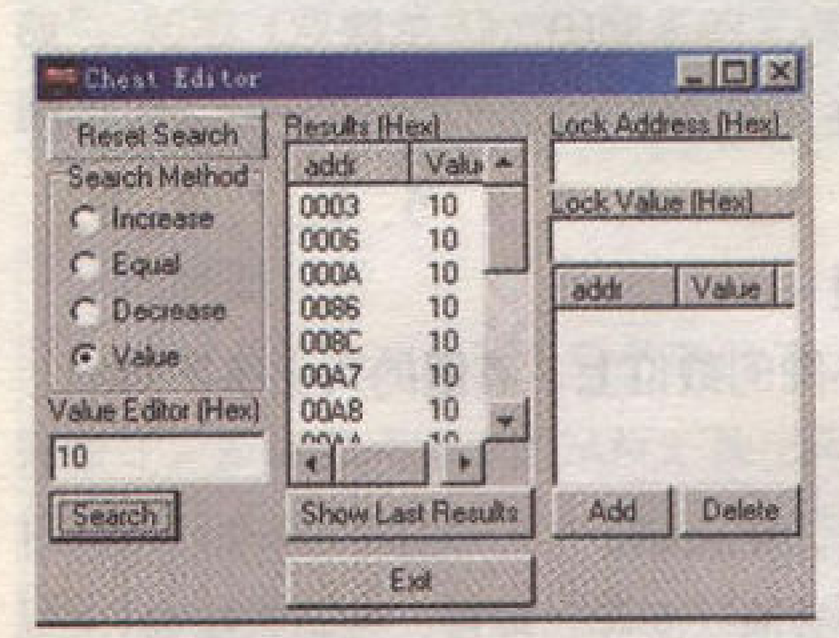
机种：FC　　模拟器：smynes1.15

了我们的修改"同步"，我们先来统一一下模拟器的设定：将Cheat Edit设为102即小键盘的6。

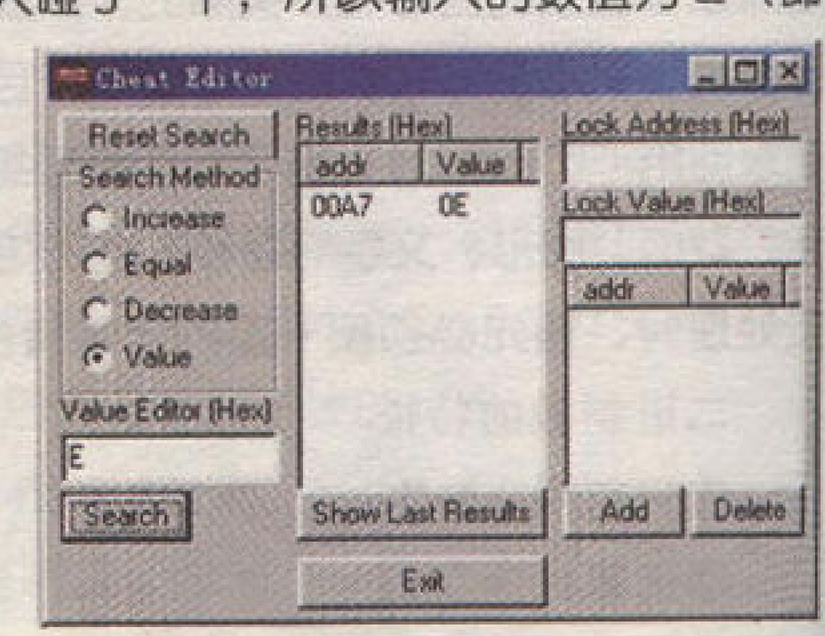
进入游戏后，我们发现此游戏的生命最大值为16。按小键盘的6呼出模拟器自带的修改器，点击Value单选项，在数据输入栏里输入10。你可能会问为何是10，不是16吗？因为这个模拟器只支持十六进制数据的输入（从图中用红笔圈起的部分看出），16的十进制数为10，所以我们输入的是10。



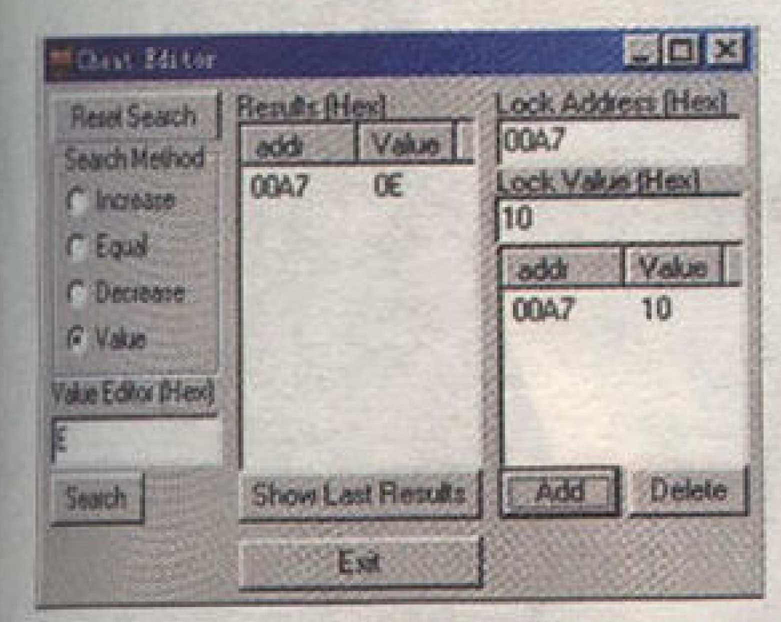
点击Search，一会儿之后，在结果栏里会显视出一大批数值为10的地址。点击Exit回到游戏，我们减少一些生命值，然后回到修改器，再次选择Value，在输入栏里输入变化后的数值。



我与前面的敌人碰了一下，所以输入的数值为E（即十进制的14），点击Search，在地址栏里只剩下一个地址00A7。因此可以肯定，这个地址就是我们要找的地址，而

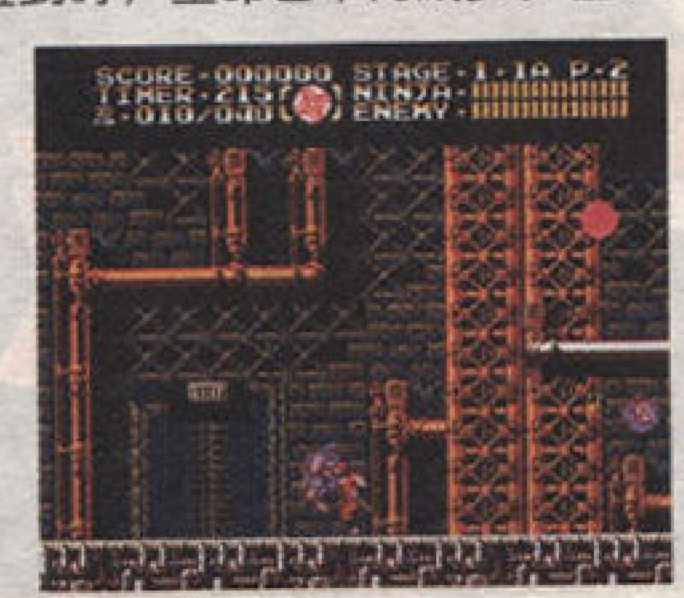






它上面的数值就是我们要改的生命值。

在Lock Address栏里输入00A7，在Lock Value栏里输入10，点击Add并按Exit再回到游戏，此时的生命值变回到原来的16，而当敌人碰到时，生命也不再减少。在这顺带说一句，这个模拟器只支持“自动锁定”，没有“手动修改”和“热键修改”的功能。大家在玩FC游戏时，如果只想锁定数值不变，建议使用这个模拟器来进行修改。



游戏属性修改之四

游戏中显示的数值与内存中该地址上数值相同的游戏；游戏中显示的数值与内存中该地址上的数值只相差1的游戏，都被本人称为“明文”游戏。而游戏中显示的数值与内存中该地址上的数值完全不相同的游戏，本人称为“密文”游戏。其中“明文”游戏出现得比较多，因此本次还是继续讲解“明文”修改（另一种情况）。

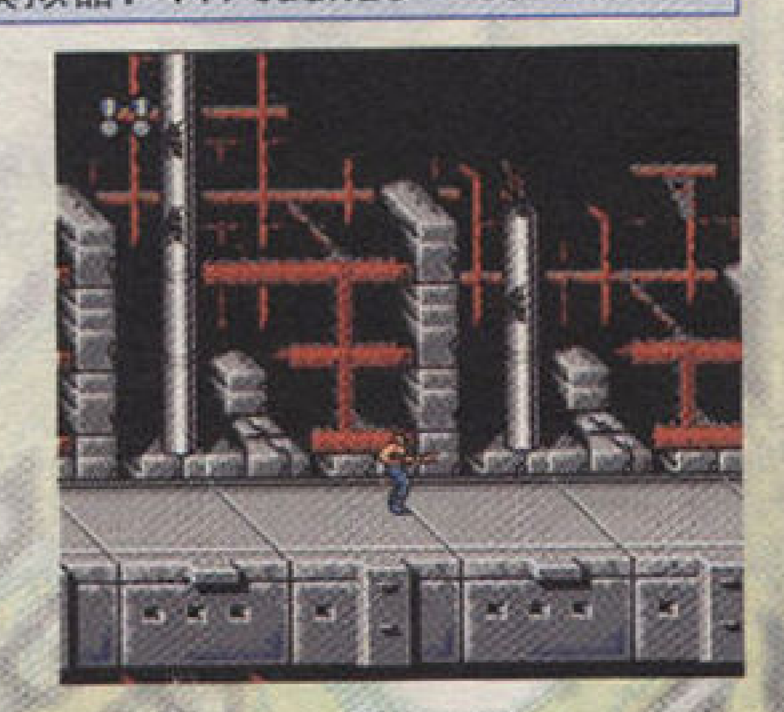
可能你会问，为什么游戏中显示的数值与内存中该地址上的数值会相差1呢？因为有些游戏在内存中是以“还剩”多少的方式来进行计数的。例如：《魂斗罗2》（FC）一开始时你有3条生命，你正使用一条，那么你就还剩两条生命，因此在内存中的计数就为2。

下面就以修改《魂斗罗2》的生命数为5为例，来进行详尽的讲解。

游戏：魂斗罗2

机种：FC　　模拟器：VirtuaNES　V0.70

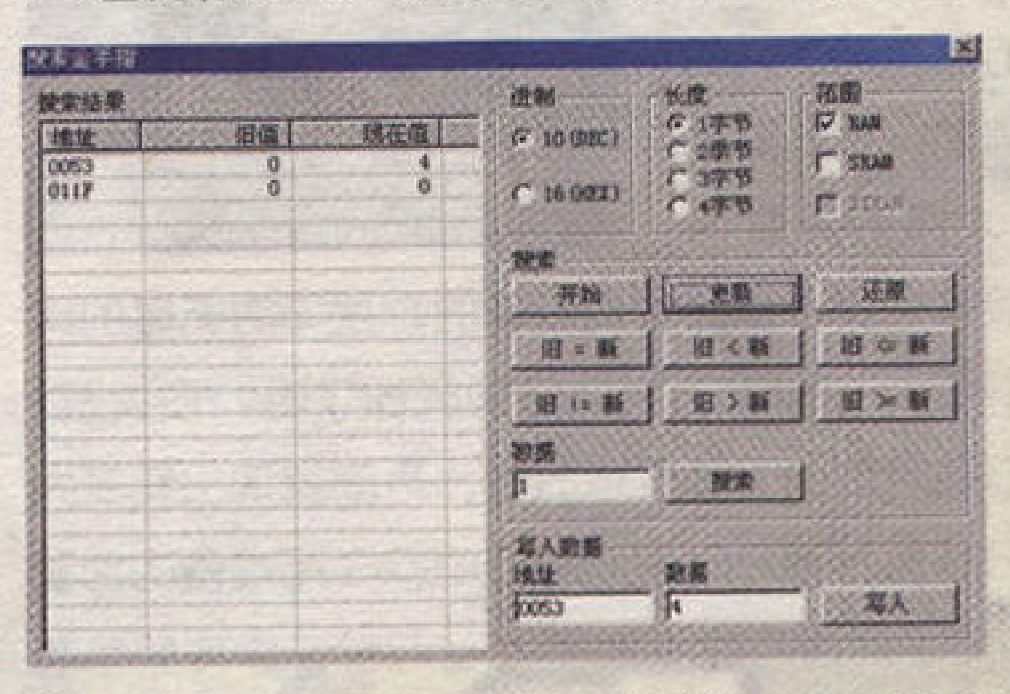
开始游戏，我们发现共有3条生命，这个游戏是以“还剩”多少生命的方式来进行计数的，因此在内存中的数值就是2。可能你会问我是怎么知道这个游戏是以“还剩”多少生命的方式来进行计数的？我们看到游戏画面的左上角只有两个勋章，即两条生命，因此就不难看出这个游戏是以“还剩”多少的方式来计数的。

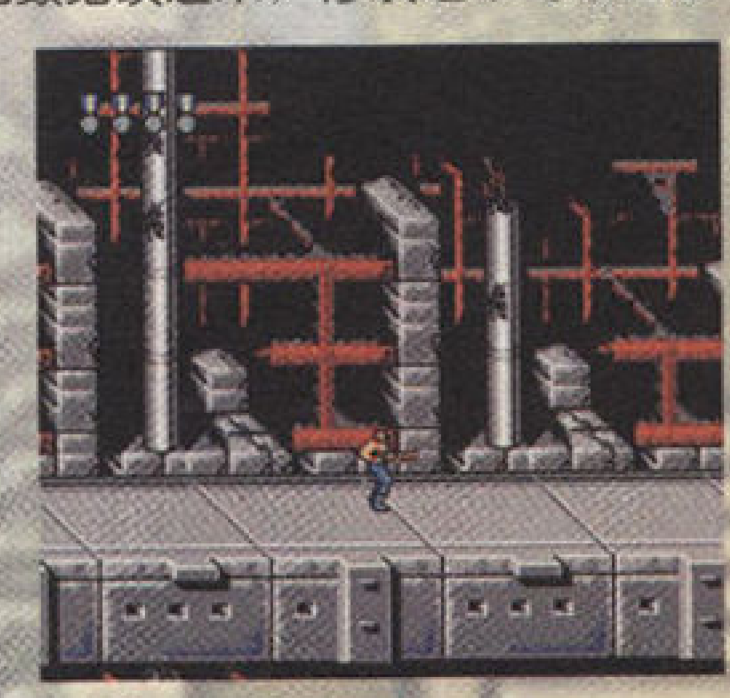


Ctrl+Home呼出模拟器自带的修改器，在输入数据栏中输入2，然后点击“搜索”，接着点击右上角的X，关闭修改器返回到游戏，向前走几步遇敌，让第一位英雄牺牲。当第二位英雄出现时，再次Ctrl+Home呼出模拟器自带的修改器，在输入数据栏中输入1，然后点击“搜索”，此时地址栏里只剩下两个地址，一个是0053，另一个是011F（每次都不同）。再回到游戏让这位英雄牺牲，当第三位英雄出现时，再呼出修改器，点击“更新”按钮，此时0053现在的值为0（这与现在的生命数相同）。因此，0053就是我们要找的地址，它上面的值就是我们要修改的数值。



在“写入数据地址”栏中写入0053，在数据栏中写入4（因为你现在正使用着一人，4+1刚好是5），接着点击“写入”和“更新”按钮，再回到游戏里看看，是不是由原来的最后1变成5了？是，变成5了。在这顺带说一句，这个模拟器只支持“手动修改”，没有“自动锁定”和“热键修改”的功能。手动修改只是把简单地把数据改过来，修改过来的数值是会变化的。因此，这游戏中，当你牺牲了一位英雄时，你的总人数是会减少的。如果对技术没有自信，你完全可以把这个数值修改大一点，如30……





由于小弟初次写这类文章，有不当之处还望大家见谅，当然也欢迎大家来邮件探讨（E-Mail:ws238@21cn.com）。

玩转PSCG播放工具

图／文：冰临成下





最近经常拿出从前的PS游戏盘来玩，怀旧一下。我想，大概很多玩PS游戏的朋友，都是为了看那些华丽、刺激、精彩万分（哈哈，找不到更多的形容词了）的过场CG动画吧。可是那些值得一看之大作的难度可非同一般！很多情况下摆在我们面前的，是无穷无尽的练级、迷宫、踩雷……你是否对此感到厌倦了呢？没关系，因为有许多与之对应的工具应运而生。下面就请出我要为大家介绍的，就是为看PS游戏的动画CG而准备的动画播放工具。

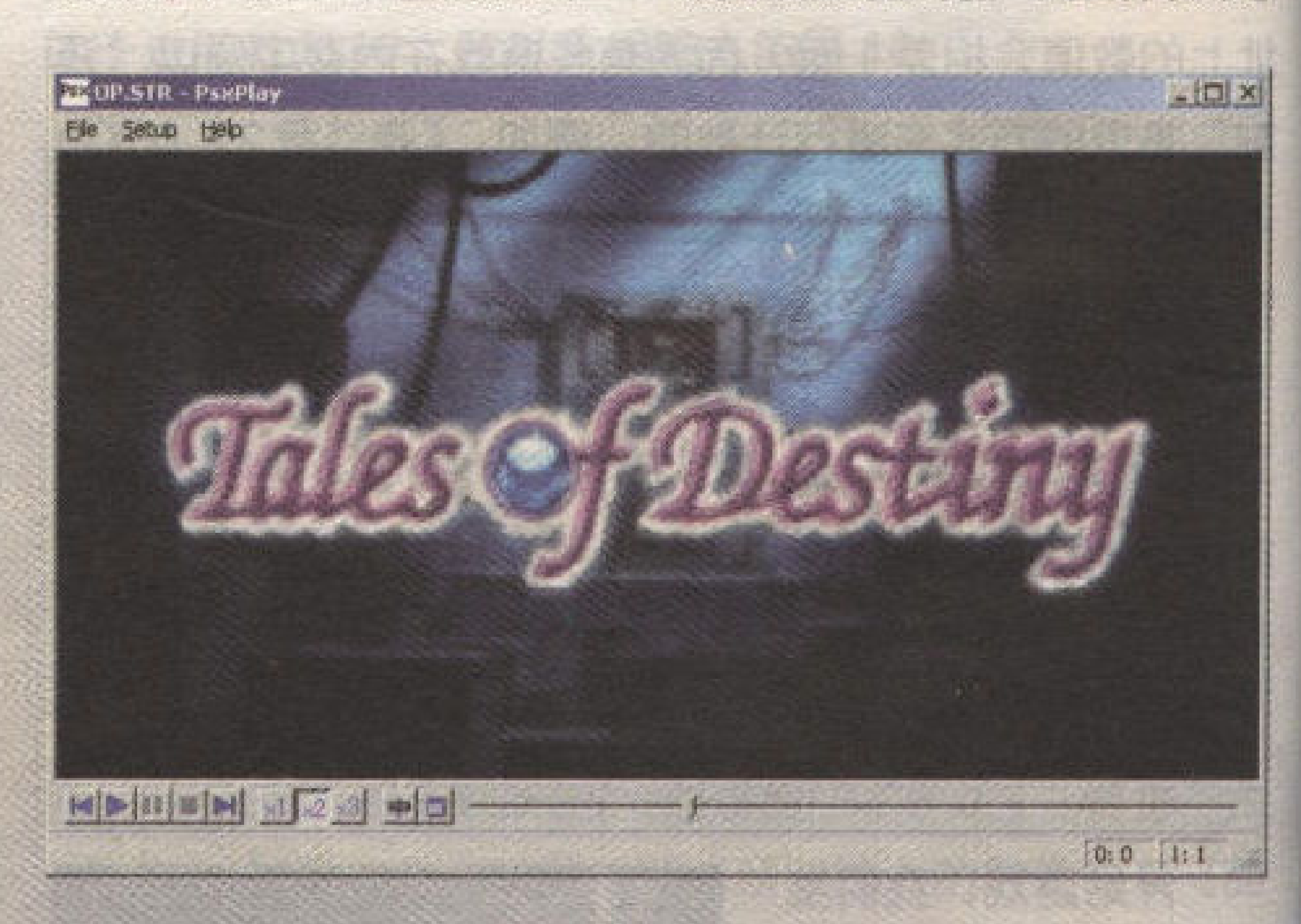
PS游戏动画播放软件推荐





要想看PS游戏的动画，需要准备以下东西。首先，你必须有一张确实带有动画的PS游戏盘，而我们可以暂且把这PS游戏盘比作是一把锁。于是，你就需要钥匙了。这钥匙当然就是你的PC和能够把PS动画转换成PC能够识别的编码方式播放出来的软件（此类软件中有直接能看的，也有可以转换成AVI格式观看的）。介于游戏机的特殊用途，所以其软件里动画文件的存储方式也比较灵活，可以存标准的STR文件，比如《幻想传说》、《宿命传说》里面就有大量的STR文件，只要挨个看就行了！可是要是碰上《铁拳》这种游戏就不同了，动画和游戏程序文件都被打包在一个BIN文件中，普通的那种只能播放STR的软件就不能看了，这就需要通过稍复杂一点的方法来观看。

一般来说，观看PS的动画我比较喜欢用PSXMC，因为用PSXMC看CG非常简单，先安装光驱的ASPI驱动程序，接下来直接选择PS游戏盘的盘符，需要转换的

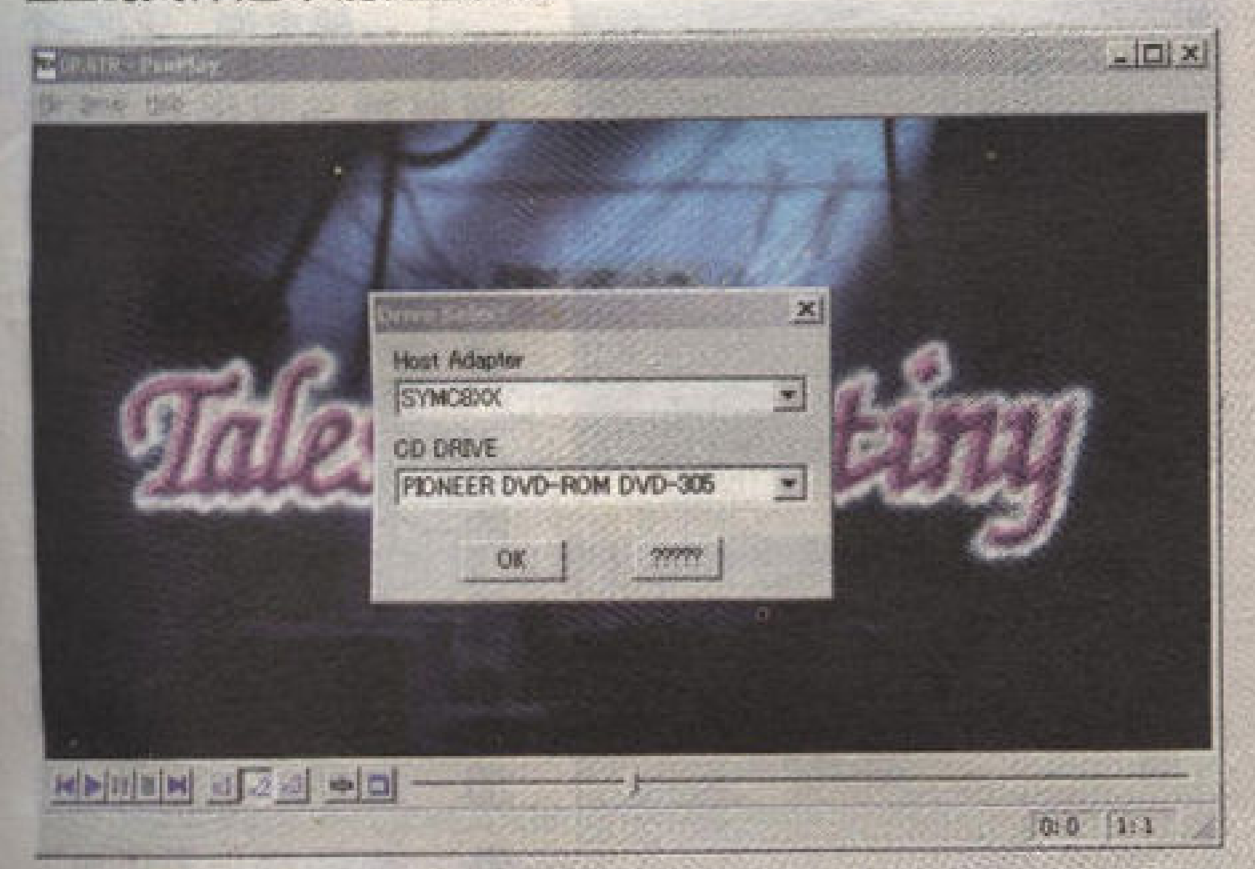


格式即可（XA、CDDA都表示声音，STR表示动画）。值得注意的是PSXMC支持文件格式的转换，可以把PS的STR文件转换成AVI文件格式保存。在PSXMC的设置中，我们可以根据自己的需要设定压缩的格式、存放路径、采样率等许多参数，在预览中可以很方便就看到PS游戏的动画。



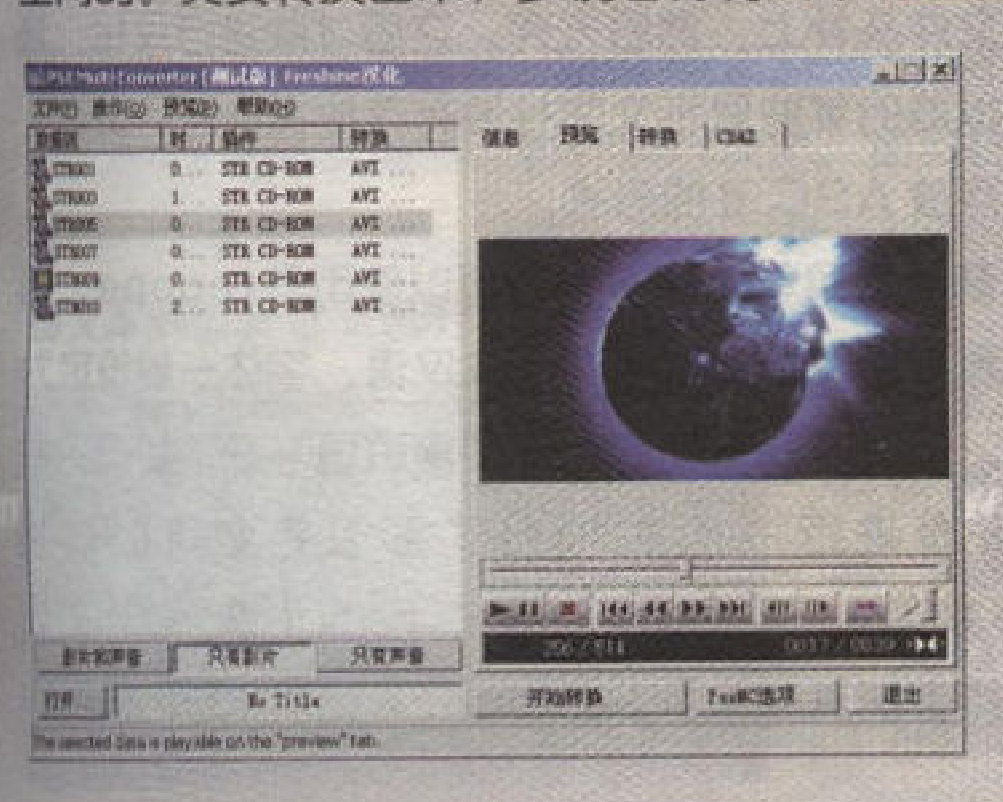


另外，我也经常使用一个老牌的软件PsxPlay，别看它外貌比PSXMC要差许多，但是这个播放器可是从1998年就开始一步步地升级了。Psxplay在功能方面就要比PSXMC少多了（只能观看STR文件），但是它有一个很大的优势，那就是特别节约系统资源，只需要Pentium166 MMX就能顺畅地使用。软件的使用也比较简单，在设定好Option中的驱动器名称后就能打开观看了。但是有一点需要注意，如果不选择光驱位置，只选择盘上的文件是不能播放的。



WMV格式CG动画的制作

我们把游戏中的动画转换成AVI文件，显然是非常占空间的。真要转换出来，少说也得有几十兆容量（3分钟的CG动画转换出来就要几百兆了）。如果把它存为RM格式，画面又会有很大的损

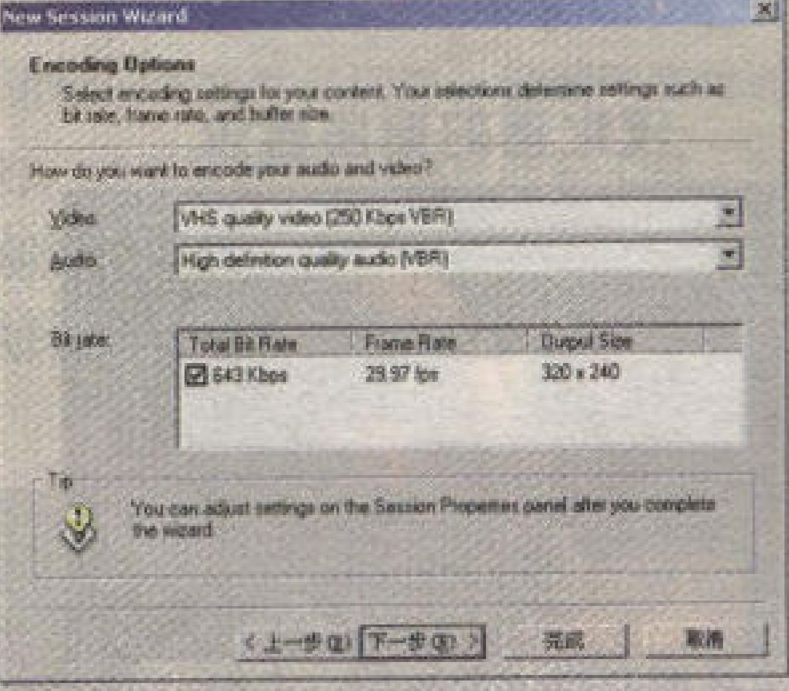


失。而要想同时拥有RM的容量、AVI的画质就应该转换成WMV格式的文件，它只需要占用十多兆左右的空间，相对节约了许多资源。甭多说了，下面我就来告诉大家如何转换吧！



首先，你需要有PSXMC（提取AVI文件）和一个能压缩视频的Windows Media Encoding（以下简称WME）。先把PS的动画CG转换成AVI格式保存，根据自己的硬盘空间，尽量设置高一些的采样率。如果硬盘足够大，可以考虑采用全帧不压缩的方式存储AVI。

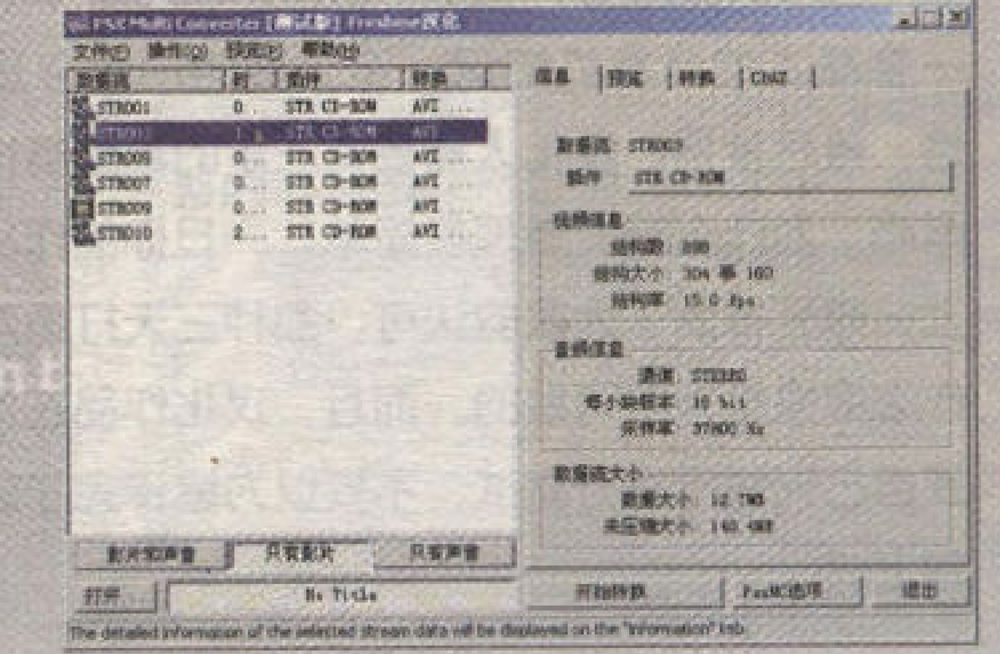




接着需要把输出好的AVI文件转换成WMV格式。启动WME，选择Convert a file，设置好声音和视频的采样率（一般转换PS的CG，我选择VHS Quality VBR 250kbps），最后根据需要填入一些文件信息，就可以开始转换了。



转换完成后，可以使用Windows Media Player播放试试看效果如何。呵呵，怎么样？很有满足感吧，你还不赶快试试看？把好看的CG动画都保存到硬盘上随时都能拿来欣赏，这的确是件美妙的事呢。





新手的汉化之路





说起汉化，也许很多朋友都非常有兴趣尝试，但却苦于无从着手。不过，这不打紧，我们今天的文章就是要教会你怎么样成为一名汉化高手。说实在的，汉化一个软件或者游戏并非是一件很小的事情，如果你打算仅仅自己玩玩不用于发表，那么无论你怎么做，都没有关系。然而，如果打算把汉化的作品发表出去，那么请记住，汉化就不再是你自己的事情了。

汉化者的素质要求



汉化，简单说就是把软件或游戏拆开，将其中的字符、字串、菜单等等提取出来，然后适当加入自己准备好的东西。最后，再把这个软件或者游戏重新包装起来，放到网上提供给大家下载。但实际上，事情却并不如我们想象的那么简单。

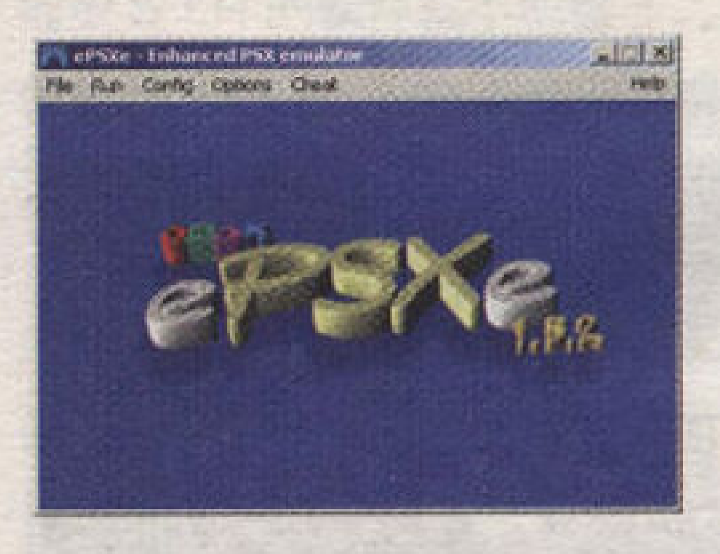


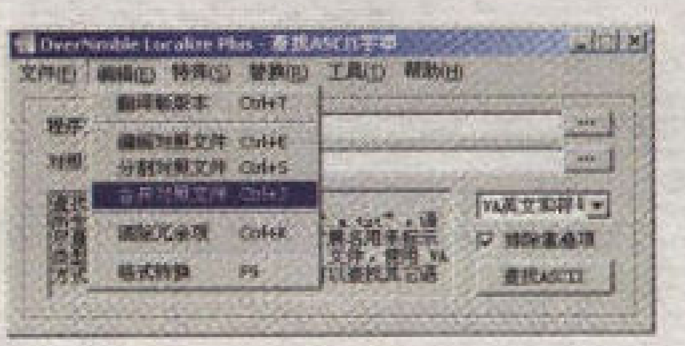
汉化一个软件，需要汉化人对软件或者游戏有着一定了解，比如说模拟器中的Rom，如果你汉化的时候翻译成“只读存储器”，这样无疑会令模拟器玩家很难明白，甚至使用起来还不如原始语种的软件舒服。再者，汉化人还要具备一些基本的计算机知识，至少要明白内存是怎么一回事情。最后就是，汉化人需要有一定的奉献精神和相当强的耐心。为什么呢？道理很简单，一旦你的作品发布在网络上，想要得到了大家的认可，那种三天打鱼两天晒网的工作态度是绝对不可取的。而且，汉化作品在发布之前一定要自己先进行充分测试，不要以为编译完了就可以立刻打包上传。

一般的菜单汉化



让我们进入正题，说说汉化的其中之一——菜单汉化（后面的文章我再进一步谈如何汉化游戏）。其实，现在对于菜单的汉化已经显得相当简单了，有很多现成的工具供你使用，而且非常方便（当然了，这种方便只是相对以前只能用VC，Uedit这类工具而言的）。它们只能说是对汉化工作进行了专门的优化，但并非是自动完成所有的事情。





一般来说，汉化一个模拟器与汉化一个软件没有任何区别。只不过有些模拟器本身就是很难被汉化的，比如ZSNES，它是基于DOS的一个Win32程序，除非汉化者有一定的Crack能力，否则是很难另外增加一套字库进去的。另外，有些模拟器还加了壳，比如ePSXe就加了一种叫UPX的壳，而且作者为了防止软件被人拆开摆弄，还在文件头的地方进行了一些修改，使得ePSXe不能被UPX本身解压。这就需要汉化者首先得把文件头补上，然后去壳，之后才能进行汉化。还有一些模拟器的某些显示文字并没有存放在标准的资源里面，而是存放ASC II的形式。

进行普通的菜单汉化，我们可以使用Execope，通过修改资源菜单的方式把软件变成汉语，字体一般设定为宋体9号。但是，就汉化本身的实用价值来说，如果只是作为娱乐而进行一两次汉化，那么完全可以依赖Execope来完成，但是如果打算长时期汉化某个软件，而且还能保持更新进度的话，Execope过于手动化的特点

就显得力不从心了。这时，我们就需要一种能够实现半自动化的汉化软件，或者说是那种可以加挂字典的汉化工具。

Visual Localize，这个软件的特点就是可以加挂字典，而且这个字库是可以自定义的，因此，可以在汉化的过程当中不断积累汉字典，慢慢地丰富起来（其实还有一个更棒的软件叫Language localizator，据说是微软的作品，Office的中文化，似乎就是拿这个软件做出来的，因此，笔者推测这个软件的能力应该在Visual Localize之上，毕竟我从没见过这个软件，也只能凭空猜测而已）。久而久之你会发现，如果你拥有了一个比较全面的字典，待下次再遇到更新的时候，你就只需作一些必要的更新，而不用像以前用Execope那样作重复的体力劳动了。而且即使是遇到了新的模拟器，也不必每个字符都有亲自汉化，只要套用以前制作好的字典，然后再把不合适的地方稍微调整一下就能把汉化作品完成了。

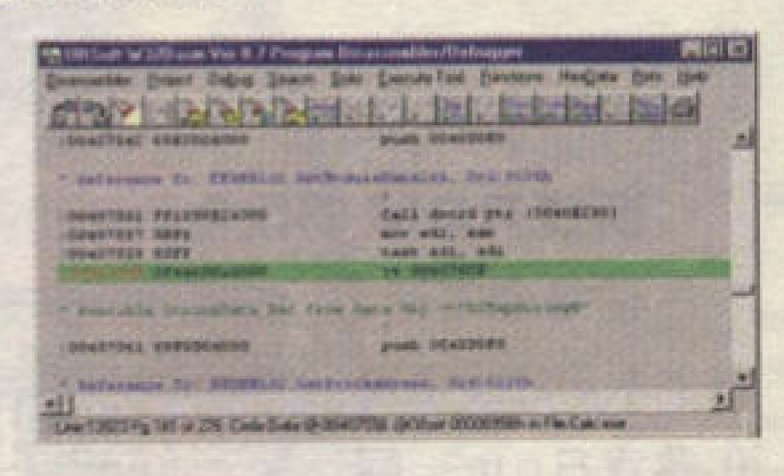


然而，还有一些资源并不是标准的Strings，Menus，Dialog Boxes，User-Defined Data这些类型的。而是由ASC II或者是VB编写的，其特点就是不能被Execope和Visual Localize这样的软件读取。这时，我们就需要一些专门汉化ASC II的软件。对于入门学习，Uedit，minihex这类软件就足够用了。但如果需要大量汉化ASC II字符，还是选能批量提取适当字符的软件才好。

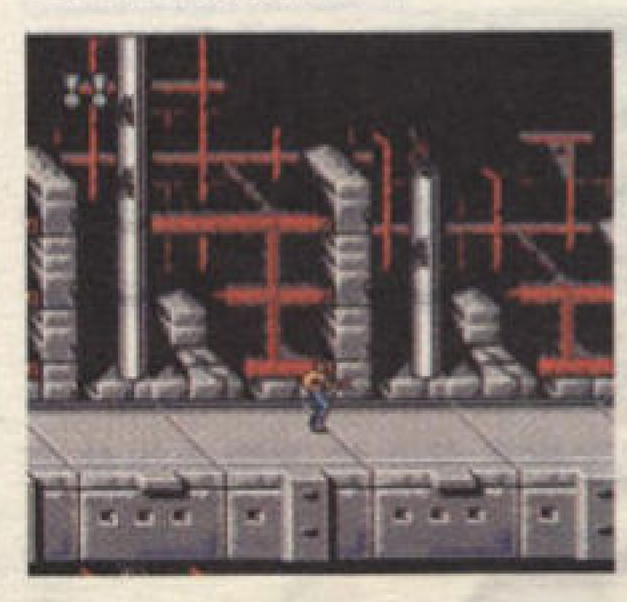
在这里我推荐一个叫“点睛字串替换器”的好东东，这个软件能够提取并替换非资源格式的C编译程序中的ASC II字符串和UniCode字符串、非资源格式的Delphi（C++ Builder）所编译程序的字符串、VB编译程序的字符串、文本格式的字符串等，并且能够支持用已经翻译好的文本进行升级，也就是拿之前翻译好的文本当作字典来使用，这样无形中减少了人工劳动量。另外，如果你要汉化VB的程序，我再推荐一款叫VBExplorer的软件，它能够对VB进行反编译，然后进行汉化。虽然目前只能支持Pcode编译的东西，但是，它可以像Execope那样调整文本的位置甚至颜色。



接下来我们再聊聊脱壳的问题，其实壳这个东西我们可以分两个方面来理解，一是软件作者为了防止反编译的发生，故意给大家设置的障碍，但有时存在另一方面的原因。我们知道，一些软件如果本身不经过压缩会很大，所以很多模拟器软件的作者使用UPX之类的软件把自己的软件压缩得小一些，以便于下载和保存。我记得当初Final Burn从近2MB的容量一下变为几百KB，实在是不能不佩服UPX在压缩EXE文件时候的能力。由此看来，很多作者所加的壳也并不是完全为了防止人去拆解他的模拟器。

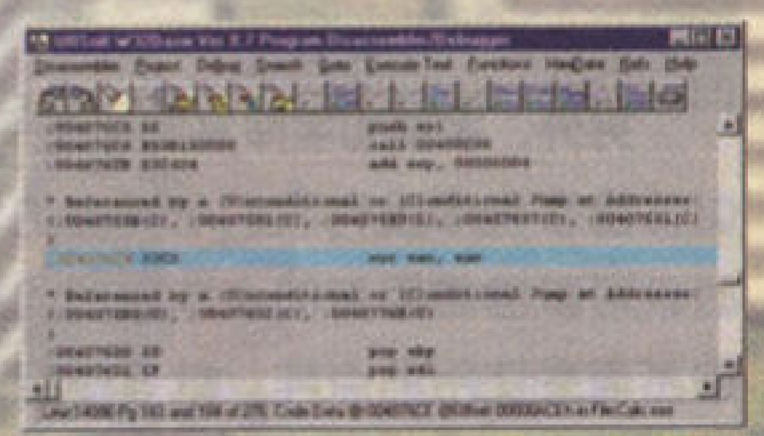


具体说，当我们如果遇到带壳的文件应该怎么办呢？我们需要首先确认一下究竟是什么样的壳。至于是否加了壳，我们可以简单用Execope判断出来，一般来说，Execope如果任何资源都不能顺利打开，那么就八九不离十可以肯定是被加壳了。然后我们可以使用一些工具进行扫描，以确认是什么壳。我们可以使用FileInfo、PE IDentifier和PE-Scan这类软件进行一下文件头扫描，看看到底是通过什么给文件加上壳的。如果是普通的EXE压缩工具，那么我们就直接去下载那个程序的解压缩版本就可以了。但是如果扫描不出来，或者说是解压后仍然不能编辑，这就要再继续分析了。



这个时候有几种可能，其一就是文件已经被修改过了，所以我们首先需要手动把那个文件恢复成初始的样子。实际上这也不是件很难的事情，你只需要再用软件把一个类似的软件压缩就可以了，然后比较一下头与头的不同，这样再手动恢复一下不理想的地方就可以了。总之就是要让解压软件能够识别它，并且能把它解开。还有一种情况就是，软件经过了多个加壳软件加壳，需要一层一层地剥。而最棘手的一种是，作者使用了不明的加壳软件，这种情况下我们就只能手动脱壳了。

文件方面，我们是不可能再制造一个解压程序的，但我们知道任何软件都是要在内存中执行的，所以可以用TRW寻找程序的完整内存范围，然后进行Dump。如果顺利，虽然我们Dump出来的文件与原文件有所不同，但是仍然可以用于汉化，并且也能正常运





行。如果大家非要用这种方法，我推荐还是先用ProcDump32吧，这个软件对好几种内存壳进行过优化，有时候Dump的效果比TRW或者Ice或者其他Debug程序好用。呵呵，这么说来，其实壳这个词还是相当形象的呢，它把文件严严实实笼罩在其中，虽然你知道里面有想要的东西，但就是很难把它打开……哈哈，个人感觉，在需要Crack软件的时候，确实能感受到汉化的另外一种乐趣（其实现在很多汉化人都在同时扮演着Crack的角色）。

游戏ROM的汉化

说句老实话，我的水平还没法汉化游戏Rom，呵呵。不过没做过不等于不知道，对于游戏Rom的汉化，我还是略有所知的。其实汉化游戏Rom的方法，要比汉化软件菜单相对固定一些。但是，工作的艰巨程度却相当高。为什么？就因为游戏要汉化的部分，在被提取出来之后，简直要达到一本中长篇小说的长度了（《魂斗罗》、《街霸》这些ACT除外），因此汉化Rom不仅仅是靠热情和兴趣或者单人就能完成的。个人感觉，至少需要一个拥有一定水平的四到五人的小组。分别承担文本汉化、调试、解密等一系列工作。记得国内很有名的汉化组狼组，汉化的《火焰之纹章》消耗了将近两年的时间。总之汉化Rom对于汉化者来说，绝对是心理和能力上的双重考验。





闲话说了这么多，应该进入一些正题了。目前我们所看到的汉化作品，多出现在GBA上，总结一下，或许有两点原因，其一是由于GBA游戏流程都相对较短，其二就是GBA的Rom比较容易拆开研究。所以，汉化GBA应该会有很多现成的工具可以用。

要汉化一个Rom，首先需要知道它的字模是什么样子的，这是以后进行任何汉化工作的基础。字模是什么呢？实际上就是比字库小一个档次的玩意，专业点的说法就是字库的子集。字库包含了所有能用到的字，而字模只包含该游戏有用的字。游戏厂商之所以要这样做，我想是出于节约内存的需要吧。

另外，字模和字库其实都是一种由点阵组成的画，所以，当字模中没有我们所需要的汉字时，可以考虑用新的点阵字替代原有的不需要使用的点阵，或者使用外挂



字模的方式。字模的提取，基本上是这样，有现成工具的就用现成的工具，如果Rom的格式比较怪异，就要使用内存Dump的方式，或者用比较笨的办法，比如用金山游侠，FPE之类的软件手动把字模改出来。有了字模之后，我们就有了汉化一个Rom的基础了。其后的工作是按照这个字模从Rom中提取出对话表来，然后进行字频统计，看看什么字用得多，什么字是用不到的。之后的工作就需要Crack和翻译人员共同完成了。



当翻译结束后，就可以把已经翻译好的文本，像汉化ASC II软件菜单那样写回Rom里面，而且要对字模进行加工，尽量不要使用外加字模。再经过一些测试，一款Rom就算汉化完成了。由于汉化Rom的要求比较特殊，而且至少需要懂一些简单的编程，所以本人也无法把很多详细的内容写清楚，但是基本方法和顺序应该是这样的。至于说执行起来，每个游戏，每个公司，同一游戏的不同版本之间都可能会存在差异，毕竟我们做的游戏Rom汉化是非官方行为。至于官方的汉化，要比这种方法省事得多，通常是直接汉化原代码，重新制作字模，然后再重新编译一下就好了，完全不牵涉到提取字模，进行解密这一档子麻烦事。

最后



其实还是一些陈芝麻、烂谷子的事，就是在取得一定成功之后，汉化人应该如何去面对。首先，我觉得汉化人应该要有一种追求完美的精神，做汉化的时候有追求极限的耐性。我们知道，汉化的关键之处就在于，凡事都要突出一个“汉”字。汉化过程中的技术问题并不是很难解决的，而关键就是在这个“汉”上面，我们所讲究一些的文章翻译要达到“信、达、雅”的标准。所以，我们首先要做到“信”这个标准，即一定要准确，至于“达”和“雅”则是在汉化游戏的过程当中，针对汉化者对游戏本身的理解和汉化翻译自身水平而提出的。

希望各位看完本文之后，能对汉化这一特殊的软件工作者有一个感性的认识，无论是抱着怎样的目的投入到汉化工作当中来的朋友，都请记住，完美才是汉化人的最高追求。最后祝各位有志从事汉化的朋友，都能踏上一条平坦通畅的汉化之路。



NARUTO -ナルト-

ニュース

图／文：木叶丸

一个NARUTO中毒者眼中的木叶战记

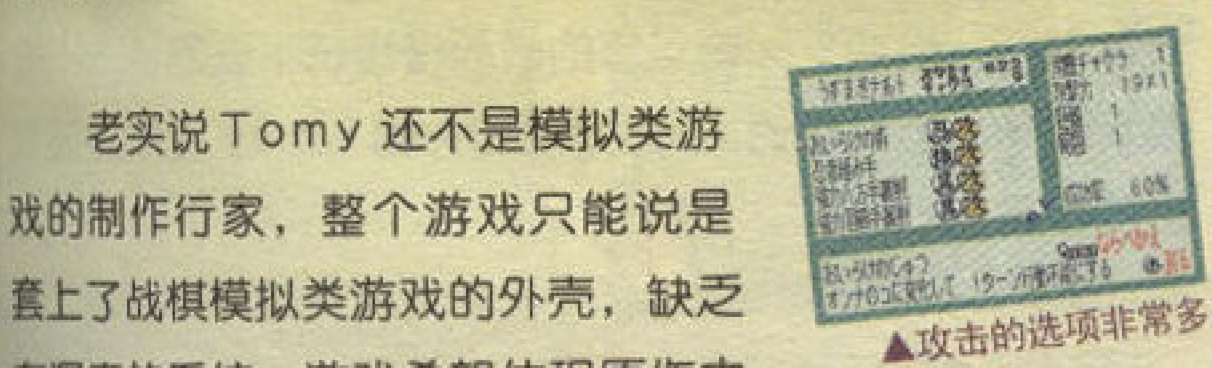
NARUTOとは?
登場人物の巻
あらすじの巻
術紹介の巻
スタッフ&キャストの巻
放送局情報の巻
スペシャルの巻
NARUTOどうとむ

由于对Naruto（国内译作《火影忍者》）的痴迷，加上在之前通过各方面的介绍了解到其游戏的类型为战棋模拟类，所以一直都很期待游戏的发售。在游戏放出后的两天内，便风风火火地将其通关了，作为一名Naruto的爱好者，决定写一篇简短的心得，简单谈谈这个游戏的感想。

▲和平的木叶忍者村

▲淘气的木叶丸在游戏初期会给玩家带来不少麻烦

老实说Tomy还不是模拟类游戏的制作行家，整个游戏只能说是套上了战棋模拟类游戏的外壳，缺乏有深度的系统。游戏希望体现原作中多种多样的忍术攻击方式，因此在攻击选项的设定上刻意复杂化，这在感官上会让人觉得很丰富、很多选择，但游戏时间长了会让人感觉选择起来很麻烦。虽然有着将指令按类型排列的功能，但还是会让人经常摸不着头脑，依在下看，做成子菜单下拉的形式可能会比较好。



▲攻击的选项非常多

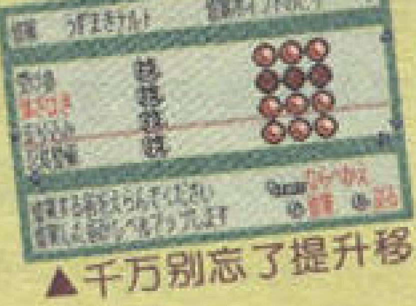
▲按照类型排列选项

再说说游戏的地图，每一关的战斗地图都非常的小，敌人也不多，原以为随着游戏的发展地图会慢慢扩大，可惜不然，就连大蛇丸都是在有限的空间内跳来跳去……空间的局限性，导致了很多战术思想的实现变成了泡影。游戏中应该加入些敌增援（如《机器人大战》），忍者之间的对决难道都是摆好架势，然后你一拳我一脚进行么，不解……



▲组合攻击需要挑选合适的技巧和道具


▲敌人是不会开宝箱的


▲千万别忘了提升移动力

游戏的故事背景与漫画平行，不知道是出于什么样的需要，加入了OVA版本的一些内容，但基本的流程还是忠实于原作的。故事截止到中忍考试第二部分结束，其实





原作中最值得渲染的应该算是与雾隐忍者桃地再不斩的几场对决，可惜在游戏中却像一般战斗那样被一笔带过。总的说来，游戏的流程过于平淡，而且很大部分的时间都不知所云地围绕一些猫啊老虎啊打转，不知道制作人员的用意究竟何在。

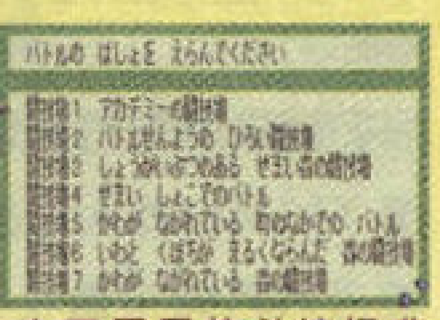

▲再不斩与白

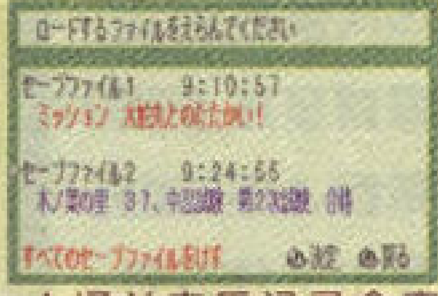
游戏中道具的强化是一个亮点，组合的过程是枯燥的，不过使用的效果却还算不错。如果不刻意练级，道具的配备可是有讲究的，一些特定的关卡如果没有足够的闪避和攻击道具将是很难通过的。说到这里不得不说说敌方使用道具的AI之高，体现了“真正的忍者是不会把真身留给对方”这一真理。在敌方移动之后进行攻击，有70%的几率会攻击到敌方的假身或遇到烟雾弹之类的脱身道具，到了后期（尤其是那三个戴着面具的家伙）更会严重受不了。如果你开始沉不住气，频频使用强力绝招的话，到了战斗后期就只能靠“休息—＞肉搏”的简单套路险中求胜了，而且花费的时间和你自身的忍耐力将会是成正比的。

▲影分身攻击

▶强化武器需要道具

一款成熟的游戏会在任何一个角落挖掘游戏的剩余乐趣，二周目、三周目便是一种很好的方式，不过该游戏的二周目设定却不能让人满意（联机对战选项的出现需要等到二周目本来就比较不合理了）。本来在游戏中会出现一些对话的选择，本来以为会有分支路线出现，需要在二周目来完成，没想到到了二周目竟然变成了Free Battle，也就是说，游戏在第一次通关之后就可以算是完结了，二周目只是为了锻炼你的角色与别人进行对战而设置的，可真有人会用这个游戏进行联机对战吗，不解……通关后新追加的人物资料还算不错，那个问答模式就有点画蛇添足了，游戏中会根据答案的正确率给予相关等级的道具（记得原作的中忍考试，一题不对都可以过关……），而到了二周目之后道具完全可以通过反复的自由战斗获得，同时还可以提升等级。日语苦手的国内玩家面对那些千奇百怪的忍者问题，真不知道会有什么想法……


▲二周目的斗技场非常适合练级


▲通关之后记录会变为蓝色





最后说说游戏与动漫的联系吧，游戏中各个主角的特点还不算突出，你会发现佐助君到了游戏中期以后会明显比其他人物好用，而Naruto的特点根本没有体现出来（至少HP要比其它人多出不少吧），Sakura如果不加移动力去负责开宝箱的话简直就没必要出战（其它任务不加移动力也绝对够你受）。游戏关于HP/MP的设定显得略有单薄，HP代表体力、MP代表查克拉，佐助君的体力是要优先提升的，因为很多强力绝招需要耗费HP，Naruto最得意的多重影分身也是耗费大量查克拉的技巧。想必岸本齐史的怪异思维只有Naruto的忠实Fans才会去深究和认可吧，况且光凭GBA的机能想完全重现动画中的场面也有点吃力。



所写的这些似乎都是在给这个游戏泼冷水，不过这并不表示在下对这个游戏有很大的不满，如果硬要给它打个分数的话，我会打8分。不是所有喜爱Naruto的人都会像我这样关心与其相关的任何东西，但如果你有足够的耐心慢慢玩下去的话（不是像我这样一口气打通），还是能体会到Tomy在制作游戏时的良苦用心的。



机战D剧情与角色分析





《超级机器人大战D》作为GBA上"《机战》系列"的第4弹，自然是SRW爱好者暑假里期待度最高的游戏之一。倒不是完全因为作品本身，而是由于该系列游戏的出品速度正在像量产扎古的速度逼近。在这样的情况下，游戏的质量能否得到保证，已经成为压在关注该系列游戏的人们心中的一块巨石。

现在距《机战D》的Rom公开已经过去了一段时间，我想大多数SRW爱好者都应该顺利完成了一周目甚至二周目游戏了吧。就我个人来看，《机战D》无论是在系统、画面还是隐藏要素上都比前两作（《机战A》和《机战R》）有了较大进步。以实验作品的角度来看，《机战D》的一些亮点，将有可能像《机战OG》的驾驶员养成系统那样继承到新的家用机版本里去。而从加入的非原创作品来看，《机战D》和稍早公开的《Compact3》正好切合笔者"经典作品＋一到两个怀旧作＋两到三个新作"的结构，下面我就对此次登场的作品及角色在游戏中的表现进行分析。

图／文：柯特罗大尉

(1)机动战士Z GUNDAM (TV)



原作忠实度：100%（？）

本作是宇宙纪年里最古老的登场作品。仔细想来，在所有掌机作品中最忠实Z原作剧情的也就是《机战D》了，因为……根本就没有Z的剧情了，提坦斯没了，奥古没了，该死的一个也不剩，就只有从《机战A》开始就自称"半病人"的卡缪在继续着NewType永不停息的战斗宿命（还有从卡拉巴一直追阿姆罗到新吉恩去的贝尔多琪加）。就连在《机战R》里客串一把的凤，今次也变成了历史人物，卡缪"一脚踏两船"的历史也就此走到了尽头。说实话，没有捷利特、玛雅，还有女性公敌西罗克这帮"格里普斯亡灵"的存在，卡缪和Z在故事里的存在感也小了很多。所以，Z的死忠们还是去玩《Compact3》吧……



使用度：100%

原因很简单，作为从登场开始就一直是真实系主战力代表之一的卡缪始终都是笔者最信赖的中距离射击型角色。真实系在"《机战》系列"日趋没落的今天，维系《机战R》和《机战S》之间微妙平衡关系这样艰巨的任务无疑落到了四大NT肩上（塔巴王子回来吧……吉隆回来吧……），特别是今次他还肩负着英雄救美的神圣使命。与其他三人相比，卡缪的缺点在于没有后继机体，虽然Z的火力和运动性相对来说比较平衡，但是加入的最后两件武器"ハイパービームサーベル"和"ウェイブライダー突　"都是格斗型的，而且都需要驾驶员NT等级达到5以上才可以使用，有点鸡肋（但是最后一招的画面很养眼，不同的驾驶员身边飞过的角色都不一样呵）。不太在意原作的玩家大可以把卡缪扔到γ里，以充分发挥他的射击和NT能力。如果硬要让他使用Z，最好也不要浪费BP点在格斗数值上，用机师强化芯片即可，或者干脆改EN装高性能雷达当个移动炮台，同时配合ZZ使用合体技也是不错的选择。

家用机续作登场几率：100%

"《机战》系列"的台柱之一，即使没剧情也不能浪费Z的人气，还有围绕在卡缪身边的感情纠葛。

(2)机动战士GUNDAM ZZ (TV)



原作忠实度：100%（？）

有研究认为就剧情上考虑，在"《机战》系列"里最重要的作品就是ZZ。从FC到PS，再

到掌机上的系列作品，ZZ 的剧情相对于其他的作品而言，完整度是最高的。直到《机战 R》为止，ZZ 的剧情才算真正完结。在《机战 D》里，ZZ 的剧情变化还真不小，原作中能力及魅力都极高的哈曼，居然沦为实验品……这的确有点过头了。

使用度：100%



笔者一周目时在第二个分支，选择的是“カイラスギリ－攻略战”路线，捷多和露出得有点晚。既然在一周目要达成英雄救美的目的比较困难，那就不妨碍其他人练级了。火力强、装甲厚意味着运动性和移动力低下，但个人认为 ZZ 的装甲并不能弥补运动性上的缺陷，真挨了几颗子也活不长了。这次因为我方大多数地图兵器都有了对单机的模式，所以必要的时候还是不能吝惜 EN。更致命的是，已经数次被砍了幸运的捷多要使用地图兵器就得仰人鼻息。所幸的是它和 Z 之间有合体技，而且在击坠数到达一定程度后还可以换乘フルア－マ－ZZ（不是 FAZZ，当初我听说隐藏机出法兹的时候激动得眼泪都要流了出来）。另外被救出的哈曼依然驾驶她的爱机白卡碧尼，但还是给她换乘有合体技的机体比较划算。

家用机续作登场几率：100%

基本理由同 Z，而且更重要的是“眼镜社”榨取哈曼剩余价值的企图通过这次的颠覆，已经暴露无疑了。

⑶机动战士 GUNDAM 逆袭的夏亚（剧场）



原作忠实度：30%

一开始，新吉恩也好，朗德贝尔也好，该怎样就怎样，只要按部就班跟着剧本走就行。但是地球一消失就不是那回事了，于是两个人手牵手说，为了世界和平我们要团结友爱共同促进，为了一个化作怨念的女子争执得海可枯石可烂山可崩地可裂我们仍要手牵着手……才半年不到的时间，在两个作品里夏亚竟然觉悟得如此之快，实在是不可思议。此外，从与这部《逆袭》有关的隐藏要素在“《机战》系列”的变迁中，我们也可以看出某些人的“贪婪”本性：在《第 N 次机战》里，只见他开着百式满宇宙跑；《F 完结篇》则多了全装甲百式改和沙扎比可以试试；《Alpha》里正式确立了沙扎比作为夏亚的后继机地位；《第二次 Alpha》又冒出了小说版专有的夜莺！于是，还没开始玩《机战 D》就琢磨着该怎么拿到夜莺……估计到了下一作，大家就得费心思弄诺亚基路 II 了……

使用度：100%



阿姆罗和夏亚！两人给我的感觉就如同强力兵器的原型机一样，有着深不可测的实力。而且就凭我“柯特罗大尉”的名号，后者也是必定要好好培养的，然后让哈曼拜倒在我的……军服下的，连同灵格斯和隐藏的 γ HWS 装着型，和这两人相关的机体竟多达六架（无视珂丝和邱尼）。我当然是忠实原作让他们驾驶 γ HWS 和夜莺，而且说实话，比起沙扎比，夜莺的武器要实用多了。如果有兴趣，不如把主力的五名 NT（连同哈曼在内）全塞到除灵格斯以外的五台机体里，史上最强的远距离攻击小队就此诞生！

另外，前几代掌机作品中一直活在 Nadesico 阴影下的拉·凯拉姆今次由于有了对单体的核弹，实用性也突飞猛进，一跃成为了支援系常用的攻击武器。配合布莱德舰长的援护攻击，即使是远距离做掉初期的几个超级系 Boss 也是轻而易举。

家用机续作登场几率：100%

理由同上，而且总得让大家抱着拿诺亚基路 II 的希望也好。

⑷机动战士 V GUNDAM（TV）



原作忠实度：不明

实在对这部作品的人设、声优、剧情都提不起太大兴趣，而且从《机战 Alpha》时代就对卡迪珍娜这个人物厌恶到了极点，这次也是因为要达成完美的剧情才勉强把她和克洛诺收归帐下（相信很多人的想法都和我一样吧）。美女姐姐们被删得一塌糊涂，只剩下了队长奥利法和纯子外加她们座机的实弹兵器。虽然 V 是地上部分的主线剧情之一，但是从其领导者换成神隼人这个事实来看，估计剧情也免不了被改得面目全非。



使用度：80%

Gundam 史上年龄最小的驾驶员，身边还带着一个松本梨香版的哈罗。有两人份精神以及换装零件是 V 的特点，但是多半都是用了后面的就不想用前面的，远不如《机战 R》的主角机平衡性好。前期（地上路线）主要敌人是木星帝国和 Inader，前者运动性高而后者皮粗肉厚。胡索基本只能靠捡漏来升级，当然也可以配合玛贝特

和奥利法的援护攻击或者合体技，撑到换乘V2A（B）G的时候就可以好好改造和强化了。光之翼单体攻击威力大，地图兵器范围广，但是它们都是格斗系，因此依然很鸡肋。一句话，V如果改造得好将是比Z好用的炮台。

家用机续作登场几率：10%

角色人气不足，剧情不够扣人心弦，仅这两条就可以把V的出场率限制到最低水平。

(5)新机动战记 GUNDAM W（TV）

原作忠实度：50%（？）



如果是W剧场版我还稍稍感兴趣一些，但对于这招了前半部分的TV版，完全无视！我对W的不满只有Seed才能盖过……



使用度：0

五小强的作用自有其他机体可以代替，只要没有隐藏人物，扔进格纳库发霉去……美利克琉士和拜叶特等我拿齐了所有的隐藏人物和机体再收不迟。

家用机续作登场几率：20%（OVA：70%）

如果放在以前，我敢说W的出场可能是100%，因为《高达W》（特别是特别篇《无尽的华尔兹》）已经上升到和Z、ZZ这样的名作一样的出场率了，显然"眼镜厂"的目的就是直指低年龄而且对70、80年代经典作品缺乏认识的"《机战》系列"玩家（不可否认本作的商业价值要比同期的其他几部高达作品要高出许多）。但是现在不会，因为已经有《高达Seed》这么一个更能赚女孩钱的作品正等着要加入呢。

(6)魔神Z（TV）

原作忠实度：－－



超级机器人的始祖，不朽的魔神Z，如今却面临着失去宿命对手的尴尬局面，原作里的敌人——地狱博士、阿修罗男爵、飞头伯爵还有美形的机械兽们都不知所踪。可喜可贺的是原作动画里的花瓶二号——兜次郎终于成为了机师，总算比《第二次Alpha》甲儿、凌香区区二人登场的窘境进了一步。



使用度：100%

在没有魔神皇帝，得靠一架魔神Z打遍天下的状况下，"眼镜厂"体贴地把它调整得相当好用（前提是EN全改）。而且个人认为魔神小队的三台机体一定要一起出战才能发挥最大威力，无论是两人还是三人的合体技威力都不可小视，大多EN消耗不大而且不限气力，推荐两人时用飞拳而三人时用剑。最后的双重闪电、魔神台风以及和真盖联合使用的最终爆裂Special是对付Boss的利器（一定记住机师的命中强化，否则光依赖必中是成不了大器的）。

家用机续作登场几率：100%

"《机战》系列"需要你，甲儿兄！没敌人也要找敌人打，这就是你参战的理由^_^！

(7)大魔神（TV）

原作忠实度：－－



暗黑大将军，有着强烈荣誉感的武士，一直是我等最敬佩的反派Boss。可惜在本作里和上述反派角色一样销声匿迹了……唯一的变化是战斗BGM换成了"　也のテーマ"，比较有意思的调整。



使用度：100%

比其哥们儿魔神Z有着更高的攻击及防御力，武器也更趋于多样化，今次的大魔神变成了类似可换装的战斗个体。最强武器グレートブースター被限制每关只能使用一次（不能靠补给、回舰或者芯片补充），避免了像扔回力镖一样残忍地对待敌人。改满EN后配合其他二人多出合体技才是王道。

家用机续作登场几率：100%

甲儿需要你！铁也兄，没敌人也要找敌人打，这样你才有参战的理由！

(8)UFOロボ～グレンダイザー（TV，港译巨灵神）

原作忠实度：70%



比起魔神三部曲的前两作，本作可算作是异类。主角是为躲避战火而来到地球的外星王子，还有拥有

变形为飞碟能力的机体设定，很显然是受了上世纪70年代世界范围内掀起的一股“飞碟热”影响。曾经在《机战A》里登场的三架巨灵神合体插件以及驾驶员都还在，但是其中ダブルスペイザー的原驾驶员兜甲儿因为要开魔神，所以空了下来（这里又不像《机战A》里有外星公主キリカ可以说得，稍稍有点可惜）。

这次的外星侵略势力虽然比以前大为缩水，但是却团结得相当紧密，当然这意味贝加星军队被置于基金帝国兹鲁皇帝的管辖之下，对原作的Fans来说有点残酷（其实甘达尔这个人还是比较有个性的）。战斗BGM换成了同样是第一次出现的“宇宙の王者グレンダイザー”，再加上六神合体，这次有两个宇宙的王者了。

使用度：100%



合体插件的价值仅仅在于收集，对于一般玩家而言这实在是没有用处的东西。巨灵神本身可变行，这可以为它弥补一下移动力上的不足。最强武器ダブルハーケン属于格斗系，耗EN少，必杀率高，推荐多使用。其他的和兄弟们一样，果然友情最高啊！

家用机续作登场几率：70%

《Impact》里终于找到了代替已故的富山敬先生为迪克弗里特配音的合适人选——山寺宏一，我想因为声优的缘故而取消魔神第三作的理由一旦不存在了，还有什么理由阻止男人战斗？

⑼真盖塔——世界末日（OVA）

原作忠实度：80%



终于登场了！说实话，《机战R》加入的“真对新”实在有点不够气势。至今还记得原作最后一话时新老盖塔队六人一起雄叫的沸腾场面！人物从号溪凯到流神车都有一种和元祖盖塔相比耳目一新的感觉。序盘地上部分的主线剧情之一，到木星为止坚持了16话左右，前面有点突兀，序章才开始合体真龙，到第四话左右早乙女就认闺女了，足足跑了OVA的40%内容。感觉神隼人摇身变成利加·米利迪亚的首领有点奇怪，但是又似乎在情理之中。战斗BGM“Heats”虽然在GBA中有点缩水，但是熟悉原作和演唱会版的朋友依然可以从中获得无穷的热血动力！

使用度：100%



真盖塔由于登场过早导致实力有所限制，但它依然是超级系的中坚力量。平时推荐用真盖塔2，其运动性虽然起前作打了些折扣，但是回避技能依然活跃，适当改造其运动性基本可以保证对超级系和Gundam系杂兵时的回避率。去木星之前真盖塔1追加的ストナーサンシャイン有些鸡肋，攻击力比分体攻击高出400，但是气力却多要求10点，恐怕一般战斗中还没等号升到130气力就已经收工了。

两台元祖盖塔1除了战斗画面比以前华丽了以外，其基本能力还不足以进入主力阵容，而且世界末日剧情结束后如果把号（或者龙马）扔进盖塔1，系统会连同他们的搭档也一起放进去，成为一台拥有三人份精神但是徒有虚名的机体。真龙作为超级系最强机体之一，在30话正式加入。怎么评价呢？大概只能用变态去形容它了……我想它至少能为正在玩这个游戏的玩家们提供最高的精神享受吧。可惜加入得太晚，否则好好加以改造，在原作里拥有制造虫洞能力的它再现当年古兰森辉煌的70%总还是可以的……

家用机续作登场几率：20%

为什么？毕竟这个游戏的Fans更多是70年代机器人的坚定拥护者，毕竟在我们心中，或多或少的还是有一点“神谷明情结”……

⑽未来机器人 达尔达尼亚斯（TV）

原作忠实度：不明

在《机战D》相关资料发布以前，知道长浜忠夫这部作品的人恐怕不到了解其他三作（两部《超电磁》和《斗将》）的人的十分之一。从《第三次机战》首次加入超力电磁侠开始，“《机战》系列”每一作中必有长浜的作品一到三部。而这部1979年的作品能出头，大概也有赖于其他三作带来的知名度吧。加尔达悲剧复数上演，哈耐鲁已经飘到宇宙的彼方不知去向，利希特尔为了小巴姆星的人民壮烈牺牲。加入达尔达尼亚斯，或许是为了怀旧人士在剑人他们身上找到昔日英雄们的感觉。其实本作也是个很俗套的故事，有些类似《グレンダイザー》，只不过主角的年龄比迪克要小许多，机体也换成了三机合体了而已，这种“炒冷饭”的东西在当时能吸引了不少观众，然而到了现在显然已经有些力不从心了。

使用度：100%

确实从登场开始，达尔达尼亚斯就作为东映系的代表

真正的 NeoRAGEx 1.0h



上期杂志给大家介绍了NeoRAGEx这个元老级的NeoGeo模拟器的一些相关使用和评测，然而直到今天，这个自1998年便红遍模拟界的NeoGeo模拟器，仍有着大量的使用者和支持者。

Happyasr日前公布了一些模拟器最新的Hack进展，之所以要进行Hack，这里涉及到自MAME命名规则成为权威之后各大模拟器纷纷紧随其后的CRC校验趋势。以前的NeoGeo游戏在进行模拟时，模拟器只需要对Rom的名称对错进行检测，只要符合通过MVS基板导出的Rom格式和数量便直接执行游戏。而由于98年NeoGeo模拟得过于疯狂，SNK被迫于之后发售的业务用街机游戏中实行某些特殊形式的加密，致使原来的命名规则在比较陈旧的模拟器中无法实现正常模拟，其中最为明显的是色块部分的Rom采用了大于128K容量的格式，这样早已停止开发并且无法支持大容量S Rom的NeoRAGEx渐渐被人们所淡忘。







NeoRAGEx对机器配置的宽松要求以及简便易用的操作性至今仍被喜欢NeoGeo模拟器的人们津津乐道，如果要让古老的NeoRAGEx支持新Neo游戏的模拟，就必须自己手工对其内部进行修改，这就是Hack的动机所在。

这次Hack工程的主要进展如下：

沿用以前版本的规格，全部采用MVS正统的Rom格式，没有任何MGD2格式Rom。

支持《KOF2000》的512K S1，以前的白条现象不再出现。

支持《GAROU》正式版以及GAROU所用的512K S1。

支持MemCard（以前的版本似乎对这块支持一直不是很好）。

支持Clone版本的Rom。

游戏列表增加至400-500之间，列表正在完善中。

目前简单支持了几个Hack版本的游戏。

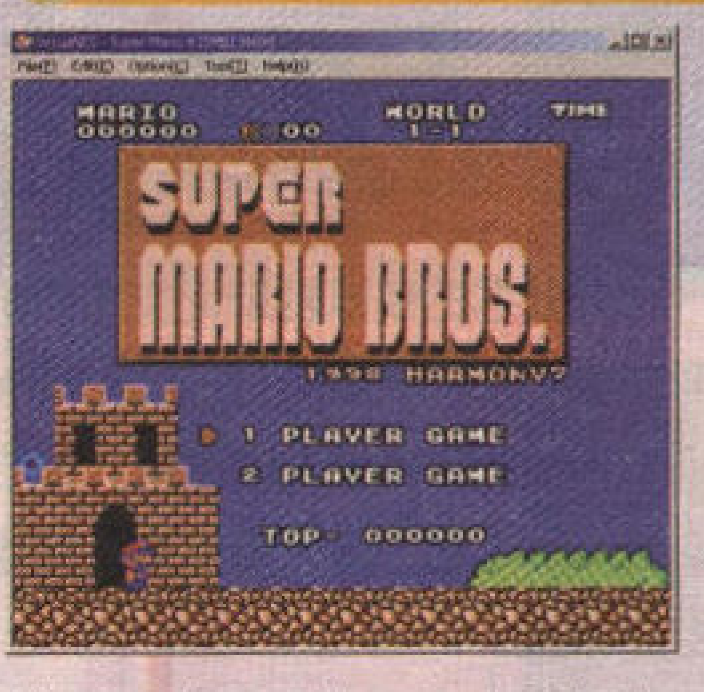
直接支持了那些原先需要解决会在NeoRAGEx上花版的游戏时所需要的特殊Hack档（当然是以直接调用那些图形Rom的途径来解决）。

由于没有自我感觉好看的背景，所以在这一版本中不再对修改背景这方面作过多的修正。

一些未知的功能尚未决定是否加入。

（感谢哥们提供该新闻的相关资料）

VirtuaNES-FC 精确模拟的不懈追求



之前的新闻中不止一次提到过VirtuaNES这个出色的FC模拟器。的确，它在本月又有了令人吃惊的更新频率，尤其在10月初短短的几天内便更新了近十个版本，可以说在当今FC模拟器这个圈子里已经成为了默认的一枝独秀。记得笔者曾经从高人处得知，最早出现并被认可的模拟器应该是Nintendo的GameBoy模拟器，之后便是FC模拟器繁荣时代的到来。在经历了SmyNES、Nester、RockNES等几个公认的FC模拟器热潮之后，VirtuaNES仍默默坚守着属于自己这块阵地，并丝毫不见其对模拟精益求精的工作热情有任何减退。



如今，由于模拟完成度之高以及相关资料文档的空前丰富，Game Boy和FC模拟器这两块开发阵营已经逐渐转变为供模拟器开发初学者试练的入门教室，那么至今仍兢兢业业不断改进的VirtuaNES相信会成为每个模拟器开发初心作者的学习典范。VirtuaNES本月的更新重点主要在以下几个方面：

鼠标焦点、声音波形、WAV录音、Movie播放等其他模拟周边的完善。

游戏启动列表、Rom规格和制式的统一规范化。

各种现今主流模拟器盛行的图像渲染特效的追加。

为一些特殊的游戏如"VS Raid on Bungaling Bay(J)/VS Mighty Bomb Jack(J)"等追加了特殊的模拟系统VS-Unisystem。

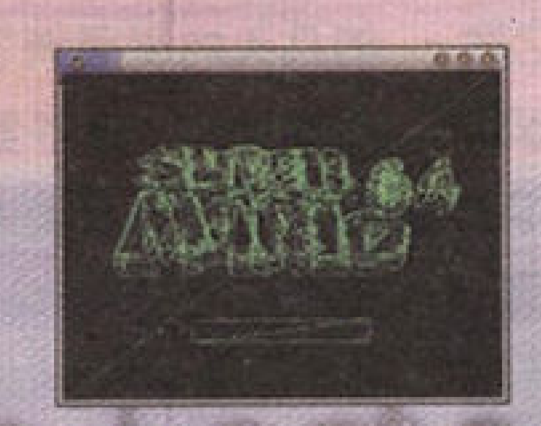
一直以来存在问题的个别游戏如《三国志II》光荣版、《Mother》等针对性解决。

相信很多人喜爱游戏最大的原因都是因为FC的辉煌，很多人喜欢模拟器的原因是FC模拟器给我们找回了儿时那段最美好的回忆，今后，VirtuaNES还会给我们带来什么惊喜呢，让我们拭目以待。



新的N64模拟探索者mupen64

这是一个N64模拟器，自从问世以来便一直在Retrogames（国外著名的模拟器新闻发布网站）上发布信息，不过由于其初始发布的版本只对应非Windows操作系统的用户，所以没有受到多少人的关注。如今模拟器成功地移植到了Windows上，各大模拟器网站也开始了对其更为积极的相应报道。



在经过简单的试用之后，感觉模拟器的开发度还不是很高，很多游戏只能显示开头画面或者仅仅能够启动。模拟器采用插件和ini文件的设置来提升各个部分的性能，与现今主流的N64模拟器大同小异，支持并模拟得比较好的游戏也是比较大众化的那几个。想要和目前处于主流地位的几位N64模拟器老大抗衡，mupen64还有很长的路要走。



1964呼之欲出

N64模拟器1964本月近乎疯狂的举动让我们感到新版的来临只是时间问题，而这些疯狂的举动，都是围绕着一些测试版的抓图展开的。在最近一段时间内，1964频繁在一些网站和论坛发布开发中的版本运行N64游戏的截图，而且我们可以看到模拟器的名字似乎已经改为Nineteen64（很古怪的叫法……）。“神游主机”进军中国市场，会不会让国人对N64的认识有所加深呢？N64模拟器最近的红火又是不是与“神游”有关呢？这些都是近期非常值得讨论的话题。





PCSX2－信不信由你

近来，这个PS2模拟器的势头一天比一天来得猛，本月有如下新闻都与之有关：



10月1日，NGEmu站点收到PCSX2小组发来的内部测试版，缓冲部分重新编译，不过这只是需要编译的一部分而已，在CPU的模拟改良之后，速度将会有质的飞跃。



10月2日，PCSX2小组公布了模拟器安装Linux的进程图片，这也证明了上个月模拟器启动Linux的画面是真实的。从这次公布的图片上我们可以看出，安装过程没有什么问题，不过由于缺少PS2硬盘的模拟，安装暂时停止，相信会在今后对这方面有所改善。



10月10日，Belmont312001在NGEmu的论坛发布了模拟器运行3D Demo的抓图，从抓图上可以看出，使用3D插件的效果与软加速插件的效果差别不大，看来今后插件方面的改善也会成为模拟器发展的一个重要环节。

10月18日，Belmont312001再次公布模拟器运行3D游戏的抓图，不过这次可是模拟商业游戏《Street Fighter EX3（3D街霸EX3）》，图片上显示这次使用的仍然是3D显示插件GSmax，速度只有1FPS……游戏中的贴图还有很多错误，不过我们可以大致看清人物的形态。其实即便是这种程度的模拟，对于一般玩家来说也是相当于没有任何实质性的进展，PS2模拟的路还长着呢。



SS 模拟器大有抬头之势



Saturnin

SEGA St-v 模拟器 Saturnin 最近已经在 Consollection 站点下稳固地 Host 了自己的主页，并且保持每个月都有定量的更新内容，作者还非常耐心的分别做了两种语言的新闻报道（法语和英语）。无论作者的热情如何之高，不可否认的是模拟器的开发进度还十分缓慢，大部分的抓图都是只存在于静态的过程中，而且还存在不少的贴图错误，目前经过作者测试能够运行的游戏（有些只是 Demo）如下：

- Ducks
- Drag Queens
- DirectX
- Directions
- Dressed Women
- 闪亮银枪（仅仅能够显示开始的厂商版权画面）
- 仅仅能够启动的游戏：Guardian Force







同样是在 Consollection 站点发布消息的 SS 模拟器，Satourne 却要显得简单许多。这个月里，Satourne 仅仅发布了三次更新信息，而且三次都是单纯的图片更新。相比前者，Satourne 的完成度要高不少，这点仅仅从图片的表现效果上就能看出。本月 Satourne 公布能够模拟的游戏抓图分别来自：

- 10月13日：雷鸟5
- 10月20日：Virtua Fighter Kids（Q版VR战士）、Three Wonders、Manxtt、Dungeons and Dragons Collection（龙与地下城收藏集）、Crime Wave
- 10月21日：Virtua Fighter 2（VR战士2）、Suikoenbu（水浒演武）、Scud - Disposable hero、Samurai Shodown RPG（真说侍魂武士道烈传）、Planet Joker、Final Fight Revenge（快打旋风复仇）、Dungeons & Dragons Collection（龙与地下城收藏集）、DBZ Shinbutohden（龙珠Z真武斗传）、Darius 2



模拟器目前大致的进度如下：

- CD 的模拟还没有支持，《侍魂4》目前已经能够运行得非常流畅。
- 《Super Hang On》运行的时候还缺少天空部分的画面贴图。
- 《Metal Black》能够运行，但丢失了一些色块的显示。
- 《Capcom Generations 4》运行的途中存在贴图错误。

确保一些问题被解决之后新版就会放出。







SSF – SS模拟的元老

SEGA Saturn的元老级模拟器，自从0.05版开始支持商业游戏的模拟以来，在改进方面一直是不冷不热，而且其官方主页向来都是居无定所，只有在发布新版的时候才能够正常访问。本月发布的Prototype R6（R6是Release 6的缩写）版本也是一个为历史铺路的版本，至少它证明这第一个能够运行商业SS游戏的模拟器仍然还存在，并且略微修正了一些CD读取错误，增强了兼容性，而且对以下游戏的支持更为完善：

- 守护英雄
- 樱花大战
- 世嘉拉力
- 苍穹红莲队

Ver0.07で追加変更した部分
・BIOSバックアップRAMファイル名を変更
BIOSファイル名はBootROMからBootROM.binに変わりました。
・DirectInputに対応
パッドとキーボードが使えます。ボタンの再割り当て可能。
デフォルトは
UP = UP Arrow
DOWN = DOWN Arrow
LEFT = LEFT Arrow
RIGHT = RIGHT Arrow
A TRG = Z
B TRG = X
C TRG = C
X TRG = S
Y TRG = D
Z TRG = F
L TRG = A
R TRG = G
START = Enter

纵观现今的SS模拟器圈子，除了极少数惊人的壮举之外（GiriGiri），我们更多的只是看到大量尚处于较为初级阶段的众多默默探索者。SSF是第一个在网络上公开并能够运行商业游戏的SS模拟器，还记得在刚刚发布的时候，很多人都在网上寻找模拟器得以运行的BIOS，对于模拟器的如何正确运行还讨论得如火如荼。确实，这是第一个让我们感到SS模拟希望的模拟器，也是一个讲究朴实精确的SS模拟器，如果没有GiriGiri突如其来的内部泄漏版，很多人仍然会认为SSF将会把SS的模拟提升到一个全新的高度。

Dolphin – 真的假不了



谁也没有想到这个NGC模拟器竟然会进展如此神速，上期杂志中提到模拟器已经能够运行商业游戏，并且放出了一段模拟器运行《萨尔达传说 风之杖》的录像。本月该模拟器又陆续有不少令人惊喜的消息涌出。

10月20日，模拟器官方网站放出了包含模拟器界面的大量截图，我们可以从图片上清晰地看到GUI上面各个菜单的分布情况，这与Nemu64那个N64模拟器有点相像，而且在选择游戏的时候能够看到游戏的预览图，可以看出作者在这方面确实是下了不少功夫。大量图片显示的是模拟器运行游戏《Nintendo Puzzle Collection》的画面，模拟器窗口右下角显示的模拟器运行速度在25–40FPS左右，虽然说还没有达到全速，但也能够基本让人满意了。也许是采用软件加速效果的缘故吧，图片中我们很少看到大块大块的贴图错误，这比上个月运行《萨尔达传说 风之杖》的效果明显要好了很多。





10月22日，作者更是放出了模拟器运行游戏《阳光马里奥》的两段录像，动画中显示游戏的速度已经基本正常，不过画面中的人物却有很大的贴图错误。

看到以上的报道，不知道大家是不是已经意识到，新一代主机的模拟时代即将到来，无论你有没有准备好，它们正以令人难以置信的速度向我们走近。

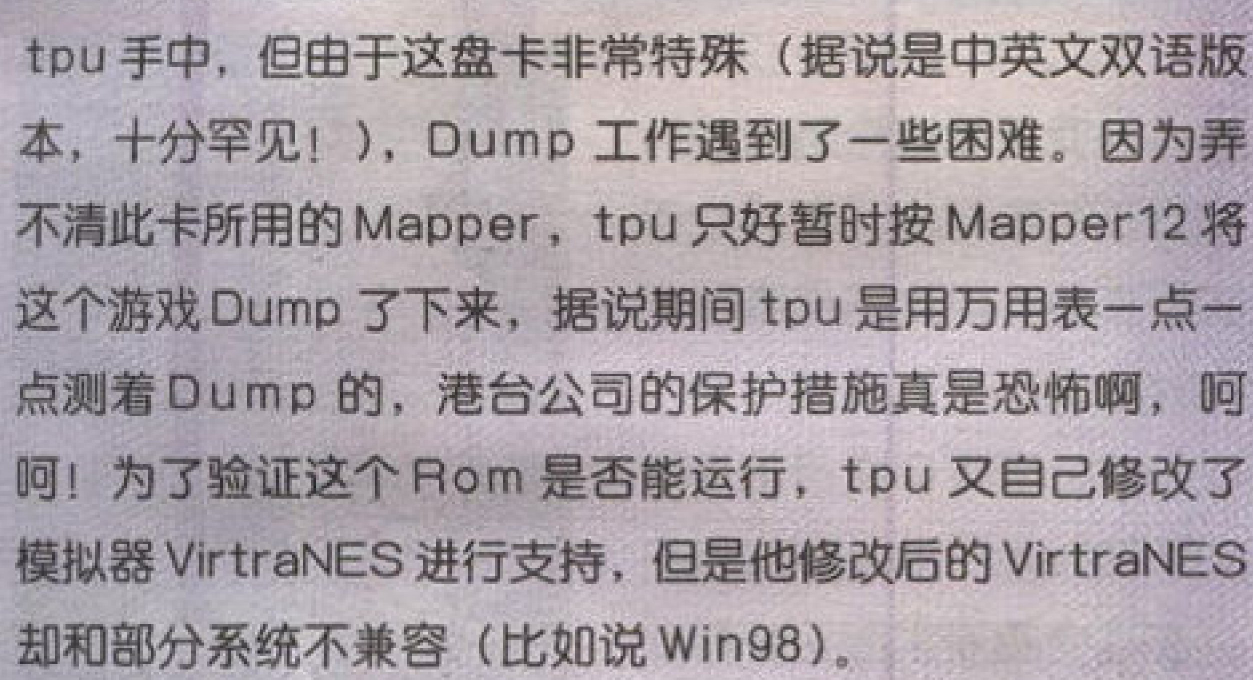


汉化情报站

大家好，由于本月 dwt_so 临时有事，所以这期的汉化情报站暂时由本人顶替。小生才疏学浅，而且也是第一次写这种类型的文章，其中难免有不少疏漏之处，还望大家多多包涵。

图／文：管道煤气

中文游戏补完计划



中文游戏补完计划本月又有新动向，首先是“卡圣”出品的《龙珠 Z 超武斗传 5》，这是一个以同名漫画人物为主角的动作过关游戏，可以双打，招式也很多，不过此游戏目前只能用最新的模拟器 VirtraNES 085 玩。

这个游戏的 Dump 工作可谓一波三折，其实早在今年 9 月网友“惊风”捐献的卡带就寄到了 Dumper tpu 手中，但由于这盘卡非常特殊（据说是中英文双语版本，十分罕见！），Dump 工作遇到了一些困难。因为弄不清此卡所用的 Mapper，tpu 只好暂时按 Mapper12 将这个游戏 Dump 了下来，据说期间 tpu 是用万用表一点一点测着 Dump 的，港台公司的保护措施真是恐怖啊，呵呵！为了验证这个 Rom 是否能运行，tpu 又自己修改了模拟器 VirtraNES 进行支持，但是他修改后的 VirtraNES 却和部分系统不兼容（比如说 Win98）。

另外，国内模拟器开发作者李可文也拿到了这个 Rom，并且修改了他自己的 FC 模拟器 DreamNES 对游戏进行支持。另外，可文还指出 tpu 的这个 Rom 可能是 BadDump，不过经过可文与 tpu 深入讨论后又得出结论：Rom 本身应该没有问题！最后 tpu 干脆把这个 Rom 发给了 VirtraNES 的作者，而作者更新了模拟器的新版以后终于支持了这个游戏。

接下来同样是由“卡圣”出品的《幽游白书》，类型是格斗类，其实以前网上就流传有一个同样的 Rom，Rom 名字叫做 “Yuu Yuu Hakusho Final (c). nes”，不过这个 Rom 应该是由海外版的卡带 Dump 下来的，所以游戏中的过场画面都是英文的（其实在港台公司制作的中文游戏中有相当大的一部分都曾出过英文版本，卡圣还是小儿科，最厉害的是圣谦，我还曾见过专门研究圣谦海外版 FC 游戏的英文网页，可见圣谦的 E 文游戏在海外的地位）。



另外网上还有一个八合一 Rom，其中也收录有此游戏（其他好像都是些《饿狼传说》、《侍魂》、《KOF》之类的对战游戏，卡圣这个公司就会做这种东西）。不过可能是因为卡带容量的关系，这个八合一中的《幽游白书》删除了所有的过场剧情。而这次新 Dump 下来的 Rom 与上述的两个 Rom 就有很大不同，不仅保留有所有的过场剧情，而且是全部中文，看来这次的 Rom 已经是一个很完美的中文游戏版本了（注：此 Rom 的原始卡带由网友“惊风”友情提供）。



10 月 20 日是汉化情报站元老 Astruias 的生日，在这一天由网友“惊风”提供的一盘三合一卡带中 Dump 下来的两个游戏被放出，这两个游戏分别是《AV 麻雀俱乐部》和《美女扑克》（三合一中的另一个游戏是《中国象棋》，因为 Rom 已经出了 N 久了，所以就没一起 Dump 下来）。两个游戏都属于成人游戏，所以也不在这里做过多的介绍了。



差点漏掉了这个：“外星科技”的《创世纪英雄》中文版，在国庆期间由汉化情报站放出，其实这个游戏就是网上很多人在找的《魔神英雄传》中文版，游戏的卡带由网友 “metalrr”捐献，游戏 Rom 由 tpu Dump。

最后再说说中文游戏补完计划吧，这是由汉化情报站发起的一个收集失传许久的中文 FC 游戏卡带的计划。从今年国庆开始，捐献卡者赠“汉化情报站”限定版 GBA SP 一台留做纪念！此限定版限量生产，特征：迷彩色外壳，正面有“汉化情报站”五个烫金





一关不落地参加了战斗。但是毫不客气地说，在主线剧情相关的机体里，该机的实力远不如期待的那样强。三机分体的情况下，就像是超电磁的各部件一样弱不禁风，虽然有合体技，但居然是射击系的……弹儿作为驾驶员里唯一的射击型，实力又发挥不出。机体合体状态下的移动力奇慢，经常是还没走到前线，大部分敌人已经被强大的NT和魔神们收拾掉了。最强武器火炎十文字斩改满后攻击力4950，不如真盖塔和魔神的合体技。后期选择一定路线虽能追加新的招数，但是气力要求过高，这一切都限制了达尔达尼亚斯的发挥。发展剧情能够收到一架颇似战斗兽的机体，权当是收藏品吧。

家用机续作登场几率：15%

个人认为本作在《机战D》里的表现差强人意，而且知名度和人气也不如之前三部作品。下次干脆还是换成ゴッドシグマ或者ゴライオン吧……

⑾六神合体 GODMARS（TV）



原作忠实度：50%

国内曾经播放过无数遍的机器人动画，当时两兄弟翻译为玛斯和玛可，所以现在哥哥被我很顺嘴地叫做“玛可”而不是“玛古”。记得当时自己还没有反阳子炸弹的概念，只知道GodMars就那么两件武器：类似火焰一样的M字攻击和长剑。后来在97年，当时在某资深游戏杂志上刊登的机战特辑里写到“最不可能加入SRW的非原创就是GodMars”，原因也正是其极端贫乏的武器。但没想到它自N64首次加入后居然堂堂回归（当真是大跌眼镜），而且还占据了宇宙篇少有的超级系主线剧情。当然“眼镜厂”还是花了心思对其进行改头换面：基金帝国空前强大，居然连扎尔帝国和贝加星的军队统统收归帐下；我方也不含糊，原本要死掉的玛可和罗珊加入不说，还多出一台GodMars出合体技，真是想不吸引眼球都难。

使用度：90%



先说说系列的最强补给机，初期就有五人份精神，其中伊集院直人还是我方最先拥有热血精神的角色（可惜在这台补给机里没有什么作为，真想把他拉到盖亚里去啊）。当然，盖亚出来的时候明神武离出热血也不远了。主力机体GodMars相当有特色……登场初期HP被打到一半才会合体的盖亚在用的时候一定要掌握好分寸，直到他和玛可第一次在战场上见面后，GodMmars才可以以完全体登场。作为驾驶员的明神武，其能力中有一项“超能力”，应该是类似勇者雷汀的特殊能力一样提升命中和回避。

玛可的“说得”对于原作的Fans来说是不小的诱惑，但是想要收到他，就要放弃哈曼和V的隐藏要素，权衡一下还是必要的（一周目没办法收哈曼，就选择玛可好了，也许这也是“眼镜厂”设下的圈套吧）。兄弟合体技威力巨大，但是29话以后才收到，它的存在真是与真龙的感觉一样痛心。总之，本作延续了“眼镜厂”从《高达0080》开始一贯性的Happy End剧情，感觉不错。

家用机续作登场几率：10%

边缘题材的作品，属于可加可不加的东西。就我个人来看，与其加它，还不如在家用机上把十杰集出完。

⑿THE BIG-O（OVA）



原作忠实度：20%

从来没想到这部充分体现了SunRise从制作《ZOE》开始就潜藏在阴影下的“恋机癖”的作品也能进参战，个人认为它也不适合“《机战》系列”的整体结构。结果也是可想而知，原作的敌人成了串场用的道具，连第三话在水库里威风八面的变异水生物也被量产了。罗杰本人除了做新吉恩和OZ联手的中间人外，对剧情没有起到其他任何影响。多萝西的毒言倒是一点没改，在看到她指着特列斯和罗杰说着原作中的名台词的时候，我几乎笑破了肚皮。推荐大家去看看这部动画，虽然人设和机设比较阴暗，但是多看几遍的话应该能品出和上面的机器人动画不一样的味道来。

使用度：100%



单纯的好奇，想看看Big-O在战斗中的表现究竟如何（对原作“Big-O，Show Time！”的台词印象深刻）。机体装甲厚实，值得信赖，副驾驶员多萝西有脱力，比较符合原作的设定，但是时常脱队令人头疼。武器类型比较平均，一半射击、一半格斗，最终武器サドンインパクト发动时BGM换成OVA的片头曲，相当有趣的一首歌（实际上以其在原作中的表现看来更接近格斗型机体）。对空不足是Big-O的一大弊病，最好给它安装米诺夫斯基粒子推进器。其实，只要把它当成《机战Alpha》里的Giant Robo用就好。

家用机续作登场几率：20%

第二期OVA日前已经现身了，出人意料，Big-O获得了不错的反响，希望其在“《机战》系列”的新作里能获得更充实的剧情。

(13)MACROSS 7 (TV)

原作忠实度：不明



对于没有语音的掌机游戏，实在不敢想象要加入这款以音乐为主题的作品。没有神奈延年的配音和福山芳树的歌，《Macross7》的存在意义几乎为零。



使用度：20%

VF系战斗机运动性超高，攻击力却不敢恭维。而且一旦遇到了原作里的敌机，运动性优势也会瞬间荡然无存。Fire Bomber各成员相当于应援团，但是个人认为如果不是要零改和不用精神通关，就不必要浪费出场名额在他们身上了。反正历来“《机战》系列”的难度都还没有高到打不过去的程度。

家用机续作登场几率：15%

还是感觉不太适合加入此游戏……

(14)MEGAZONE23 (TV)

原作忠实度：不明



机战史上加入的首个有18禁之嫌的作品（OVA有H情节），其他一切不明。感觉人设比较漂亮，其他没什么可圈可点之处。



使用度：20%

HP超低，改满了也没有六神的补给机多，被击中就基本玩完。武器超少，攻击力一般，基本上可以无视（事实上在各论坛我也极少看到有人提及MZ23，看来“眼镜”这把算盘打得的确失败）。

家用机续作登场几率：0

等到机战出个PC成人版的时候再考虑也不迟，而且最好是给AliceSoft去做……

(15)BANPRESTO ORIGINAL



掌机上的作品，主题似乎总和时空变换分不开。《机战A》是平行空间，《机战R》则是时光倒流，本作可以理解为异世界敌人的袭击吧。个人认为男主角的形象设定得比较失败，颓废有加缺乏活力。女主角倒是有特点，拥有互称姐妹的两重人格，从说话方式到性格上都相当有个性，可惜不能用两人份精神……敌方有两位Boss可以加入，看起来凶神恶煞，但是成为我方驾驶员以后……哎。这次又没有PT系、SR系、超机人和魔装系的原创……期待《机战OG2》吧。



使用度：100%

作为玩家分身的主角自然是每关必出的，但是能力绝对没有《Compact3》的多蒙第二BT，平衡性把握得不错。四台机体看起来有三台都像是超级系机体。我在一周目用的是ストレーガ，装甲相对较结实，格斗能力突出，降低敌人命中率的Combo系武器相当实用。其缺点是耗EN太恐怖，和女主角的合体技竟然要耗费100EN（与最终爆裂Special消耗相同）！最终机体为男女主角机合体，好好培养吧。

登场的14个非原创作品至此介绍完了。碍于篇幅所限，系统和攻略就不再赘述了。反正大家对系统和攻略法，和对机体使用都有着自己独到的见解。最后说一句，整备画面里的迷你游戏是考验玩家对机战系统了解的最好工具，从地形效果、气力到精神使用都考得细致入微，研究起来相当有意思，强烈推荐！





KUSO……

机种：GBA	厂商：Kids Station
游戏人数：1人	类型：ETC
容量：64MB	发售日：2003.9.28



日本文化



我可以很肯定地说日本是一个KUSO的民族，日本人的骨子里都有着那么一些恶搞的思想。也许由于他们的民族文化与我们传统东方思想之间的存在着差异，总感觉小日本在任何事情上都能表现出令人吃惊的一面。最早接触KUSO这个词汇应该是在动画中，原意是“狗屎”、“大便”之类骂人的话，后来逐渐演变成了“搞笑”、“恶搞”的意思，而这个词汇由日本人自己发明真的是再合适不过了。

现今大量的动画和漫画中都多多少少充斥着一些恶搞的成分，就近的有《One Piece》、《一骑当千》等，而古老的能追述到鸟山大神的《阿拉蕾》时期了。总的来说，“恶搞”已经成为了日本动漫中一个不可或缺的要素，似乎缺乏搞笑色彩的作品注定会失色不少，当然对于《Gundam》这种题材严肃的作品来说，还是不要KUSO的好－_－





印象中掌机上带有搞笑色彩的游戏作品并不多见，不过，前一阵子推出的那款《八佑卫门》倒是款十足的恶搞游戏，夸张的人物表情(这算是人吗－_－)，加上丰富的肢体语言以及搞笑疯狂的剧情，结合了这几个基本的要素，再加上游戏一定程度的可玩性，一部恶搞游戏就这样诞生了，并且还能在玩家群中取得了一定的口碑。《瓦里奥制造》中的一些小游戏也带有KUSO成分，“插鼻孔”能哄得流泪的MM破涕为笑，人肉垫子接西瓜……对于那么多强烈刺激我们感觉器官的KUSO游戏，只有寒一个了，但是又不能否认，这些游戏的确很吸引人，这大概与现代青年人叛逆的性格“臭”味相投吧。

诡异的开始

以上部分仅为引子，与正文并无直接关系，心急者可完全无视之。接下来就让我们正式进入这次的主题游戏中KUSO的世界中吧（带好毛巾）。





一个平常的日子里，爷爷的孙子和他可爱的小猫就如同往常一样打开电视机收看新闻节目，突然新闻播报员惊恐地报道了外星UFO侵略地球的消息，而这时候我们可爱的主角爷爷回家了。显然，这一消息把爷孙两人吓个半死，而紧接着出现的外星人顿时使得他们呆滞了很久。一群帅气的外星生物（猫或是狗，由于太抽象了……正确判断不能）将两人一猫团团围住，显然这是一次抢劫——“男左女右，靠墙站好！”。而最后，抢劫的对象居然是——不知是否为纯种的猫。

面对疯狂的外星球强盗，爷孙俩只好眼睁睁看着他们自己心爱的小猫被夺走，太可恶！为什么悲惨的命运要降临到我们的头上？在这绝望的关头，爷爷像大多数动画中的主人公一样，愤然接受了这个化解地球危机、解救全人类的艰巨任务。结局也是很俗的老套路，爷孙俩经历千万的磨难后，终于打败了神秘的外星生物



（也够神秘的了，从头到尾没露过一次脸），地球又一次恢复了和平，完。

光从剧情来看，似乎还看不出有什么KUSO的地方，所以我便查阅了一下日本方面的资料，发现这果然是一部漫画的改编作品。本作连载于小学生月刊《コロコロコミック》上，并且在漫画作品评选中获得最有人气大奖……由此改编而成游戏倒也合理，但我不禁错愕，难道现在日本的小学生都喜欢恶搞类型的漫画作品吗？





想象一下我们当年热爱的那些漫画——《圣斗士》、《七龙珠》、《足球小将》，无一不是热血、励志型的典范，不由也感叹时代在变化，现代孩子们的欣赏口味也跟着一起变化了。不过回首看看我们国内引进并且译制的动画大作《新世纪天鹰战士》，背脊上又是一阵寒意 -_-……原来恶搞也是不分国界的说。

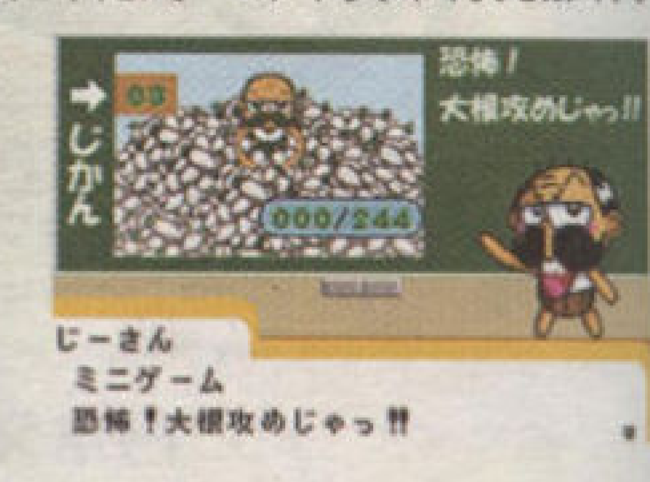
另类的一切



游戏中最引人注目的是人物之间的对话部分，也可以说是整个游戏的卖点。配合极其夸张的表情和近似于相声般的搞笑台词，真的是能让人从头笑到尾。那种毫无保留的恶搞手法在游戏中随处可见：爷爷飞腿攻击孙子，与外星生物之间近似于白痴对白痴的谈话。这一切都很难让人相信爷孙俩是为了保护世界和平，我看更像是在耍宝……

然而游戏中十几个迷你游戏更是将KUSO这个词汇升华到了一个极至：模仿《马里奥》的跳跃小游戏，类似《炸弹人》的炸弹大攻击，酷似《DDR》的音乐游戏（箭头变成了茄子和白薯，而每击中一次，画面上的爷爷就会放P，恶~），《俄罗斯方块》变态版……十几个Mini游戏在不同程度上都借鉴了一些其他公司经典游戏的创意，虽然做法上是有点偷懒，但至少能让玩家很容易上手，毕竟游戏的主题是搞笑的剧情和对话，Mini游戏也只是起辅助作用，就如同一朵鲜花用一坨牛粪来衬托那样。





整个游戏流程十分短，估计只要20来分钟就可以爆机了。而且，即使在与世界各地的外星生物作战时所进行的Mini游戏失败了也没关系，剧情依然能发展下去，这个未免难度太低了……难道是厂商出于对小学生这个年龄层的考虑？这也是我目前玩过的游戏中最诡异的一个。游戏地图设定很庞大，从最初的袭击目标东京，到非洲的埃及金字塔，甚至连中国北京都有，哈哈，天安门(－,－)。很纳闷的是，为什么无论山崩、地裂、海啸、怪兽暴走、使徒侵入等等都是发生在东京这个小城市里？似乎一个小小的东京已经成为了地球的中心一般，最好的解释就是日本人过分的自我中心化，凡事都以我自居，长期以来侵略思想缠绕在心中。话又说回来，这也从另一方面也说明了日本民族是极其团结和爱国的，这也是值得我们所有人学习的一点。

恶搞进行时



爷孙两人以及地球上好管闲事的同伴们，一同乘坐着邮筒宇宙飞船进入了外星生物的飞船内，与永远不露出头部的最终Boss展开了最后的殊死决斗。电光火石，一阵不痛不痒的决斗过后，我们可爱的爷爷终于把地球从外星人的手上解救了出来（其实最后一战的Mini游戏我输了，但居然还是能够爆机 -_-）。地球重新恢复了和平，而我们的爷孙二人加一猫又回到了地球传说的“中心”东京，也许下一次UFO的目标是他们家中的马桶吧。

初次接触这部游戏的朋友也许会感到很不习惯，对于玩惯了日式唯美风格游戏的我们来说，本作的画面无疑是粗糙的，人物造型接近儿童涂鸦了。但一部恶搞型漫画所需要的不正是这样一种另类风格么，简单的故事情节也更能受到孩子们的喜爱吧。很可惜，本作大篇幅的日文对白会使很多国内玩家望而却步，而游戏中的精华之处就是蕴含在幽默搞笑的对白之中，嘿嘿，但愿有哪个汉化小组能看上这部游戏吧，这样KUSO精神就可以发扬光大，而人类KUSO补完计划也将……



果是已解密的V-Rom，我们就可以利用R.Belmont的M1（模拟音乐播放工具）很轻易地听出其真假。另一则与《SNK VS CAPCOM》游戏Rom相关的消息则是：有人对已经Dump下来的Rom进行了破解，从中找出了大量的隐藏人物，并把这些角色的战斗画面公布出来，从中我们可以看到神乐、比利、斗牛士等角色，这些截图无论是对话还是动作都几乎毫无破绽。

Billy Jr针对这些截图做出了声明，因为他在真正的Rom里把所有资料解开都无法找到与这些隐藏人物相关的东西，为此还放出了真正的《SNK VS CAPCOM》的Rom通过模拟器运行的截图，在这张截图里我们还能看到模拟器独有的透明效果，而隐藏人物的截图虽然非常清晰，但也不排除有被修改过的可能。所有这些都可以证明《SNK VS CAPCOM》的游戏Rom早已存在，当然，所有的谜题都只能让时间去揭晓。

Nebula M2终于有新版本发布



虽然有着太多急切期待这个模拟器的人，但Elsemi仍在不紧不慢地逐渐完善它。新版并没有太大的改进，加入了《Top Skater》的声音支持和《Digital Sound Board 2》的模拟，看来Model2声音部分的模拟已经迈了一大步，另外模拟器还加入对力回馈摇杆的支持，让拥有力回馈摇杆的玩家即使在电脑面前也能享受街机室里的震撼。虽然Nebula M2在目前来看已经有相当高的完成度，但需要改进的地方也非常多，四类Model2基板的许多游戏仍未支持，模拟器的运行速度也还有很大的提高空间，摆在Nebula M2面前的仍将是一条漫漫长路。

精明的R.Belmont和他的模拟音乐播放器M1

借助MAME完善的多街机底板声音芯片模拟代码和R.Belmont的实力，M1这款另类的模拟器受到越来越多人的瞩目，去除了对资源占用最大的画面和系统，让我等低配置玩家也能再次回味数千个街机游戏的经典音乐，M1除了能让我们欣赏音乐，还有怀旧的意义。新版的M1不但完善了Konami游戏的音乐播放，还修正了PS互换基板ZN的游戏音乐效果，这次特意把新版M1附于光盘中，让所有喜爱游戏音乐的玩家一起来体验M1的魅力。

MAME



无论从哪方面来看，MAME小组在本月都处于疯狂的状态：发布了两个新版、打开了绝大部分测试驱动、加入几个从未在WIP里出现过的游戏以及1.7G的海量新Rom支持。

从0.74到0.75，更新的内容可以用恐怖来形容，大量之前未完整模拟的系统都正式加入了MAME的游戏列表中，这其中包括了Namco的System11、System21和System22，PS互换基板ZN和SEGA土星的互换基板S-TV的几乎全部游戏。当然，这些游戏在MAME中模拟都还比较初步，因而导致没几个能正常运行。



在上期通告里提到支持Djmain的Konami音乐游戏系列也被正式支持，使MAME Rom中又多了几个巨大的音乐游戏CHD。虽然目前S-TV的模拟进展非常神速，但面对布满交叉的新版MAME游戏列表，我不得不怀疑MAME小组是否在编译新版时在忘了定义测试驱动这个类型的情况下，就把所有未完善模拟的游戏公布于众，又或者是MAME小组对这几个基板的模拟已经胸有成竹了。另外，我们还能从列表里找到几个未在MAME WIP进度页现身的游戏，例如《天安神童》。看来MAME发展至今，光看WIP进度页已经跟不上其模拟的进度了……

NAMCO SYSTEM11的最新模拟进度



一直以来模拟度最高的System11模拟器ZiNc（已集合System11模拟器S11）自发布0.9版后就没有了消息，只有靠MAME来弥补这一大块空白，小组的核心成员SMF对MAME原有的System11驱动进行了巨大的更新，并贴出了不少基本完美的游戏截图，其中



包括《铁拳》、《铁拳Ⅱ》和《铁板阵3D/G》以及《Prime Goal EX》。从截图上来看虽然没有图形错误，但因为不支持三维加速而使画面充满锯齿，看来MAME坚持的纯软件模拟仍然会阻碍我等低配置玩家染指System11的游戏，ZiNc在今后不短的一段时间仍然是我们的唯一选择。



S-TV基板的完美模拟时代即将到来



在基础厚实、技术完善、阵容强大的MAME小组面前，S-TV这块难啃的硬骨头正在被这个伟大的模拟器逐渐消化。在[HAZE]的全力研究下，从《樱大战方块》到《棉桃小魔女》，然后是《Baku baku animal》、《PuyoPuyo魔法阵》，S-TV游戏被一个个攻克下来，而且运行的效率已经有了明显的提高，在[HAZE]的Athlon XP2400机器上可以以150%于原基板的速度运行，而其后更有《闪亮银枪》、《爆烈刑事》等一大堆好游戏等着我们，而声音的模拟和一些图像上的小错误也只是完美模拟前的点缀而已。或许用一句笼统的话来描述比较恰当："是让MAME模拟次时代街机游戏的时候了"。







新版MAME更新内容



v0.75

①把以前版本中去除的测试驱动重新加入到正式游戏列表。

②修正V60芯片的时钟模拟。

③加入0.74 u1和u2版的更新内容，并修正了其中的漏洞。

④解决了一些因为定时系统产生的错误。

⑤对Namco System22系统的模拟进行了一些改进。

⑥完善了SH2芯片的模拟，S-TV射击游戏《紫炎龙》已经可以运行，但在画面模拟方面还需改进。



V0.76

①全面修正了上一版中产生的计时系统错误。

②继续完善了SH2芯片的模拟，使更多的S-TV游戏模拟的效果更好，《紫炎龙》被列为可运行的游戏。

新版游戏介绍

本月有两个新版发布，虽然游戏支持量是前所未有的多，但实际能玩的却少之又少，这是因为历代MAME累计的测试驱动都被加入到了正式的游戏列表中。在这其中有几个能玩的游戏，在此特为大家挑出来品味一下。

STG

爆烈
得分：★★★☆
Rom名：bakubrkr.zip



这个老牌飞行射击游戏终于能完美地运行了，虽然是旧式飞行射击游戏，没有蓄力和副机等系统，但提供了飞行员驾驶的飞机选择，而且各自的主攻武器和炸弹也都非常有特色，而四种副武器在游戏中的作用也不容忽视，整个游戏充满古代神话的气氛。



紫炎龙
得分：★★★★
Rom名：shienryu.zip



这是MAME能运行的第一款S-TV基板上的纵版射击游戏，在控制和模拟上基本没问题，只是画面的颜色仍然




错误，而且不能支持声音。不过毕竟有了开始，一直期待这款游戏的玩家可以先解解馋，相信它的完美模拟已经不远了。

ACT

Guardians of the hood
得分：★★★
Rom 名：guardian.zip

这是我所见的第一款真人清版动作游戏，虽然标注为不可运行，但进去也能正常玩几关。游戏提供了四个角色选择，每个角色都是利用真人动作来建模（类似于《真人快打》），键位设置上除了有轻攻击和重攻击，还设立了格挡概念。由于游戏的手感较差，判定也很粗糙，显得难度比较高，经常在碰到敌人之前就已经被敌人打掉了一大格血。另外，场景里的各种物体也都能作为武器使用（竟然可以把乞丐举起来砸人，误伤街边的女郎也会被她用皮包反击，汗），虽然游戏整体不算优秀，但其中一些另类的设定却值得我们尝试。

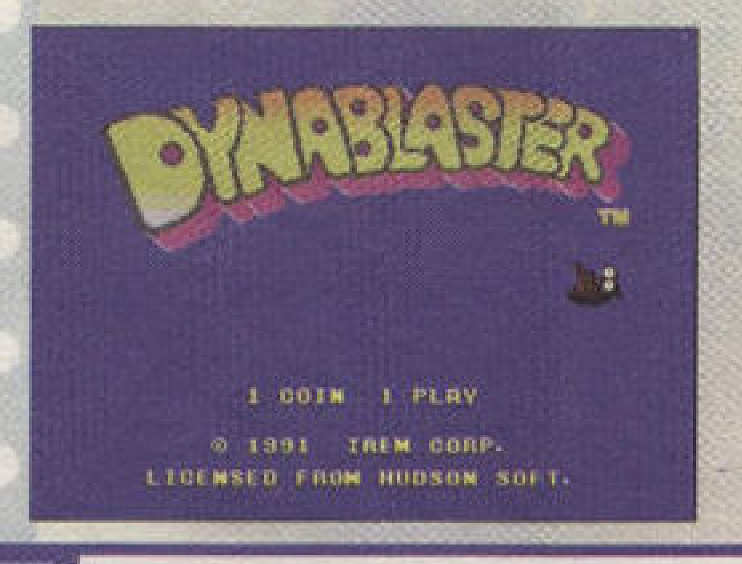




OTH

炸弹人
得分：★★★
Rom 名：dynablst.zip

没错，就是我们熟悉的《炸弹人》的街机版，相对于红白机上的同名作，这款《炸弹人》不但画面有了很大提升，而且更注重战略性，怪物都根据有规律的路线行走，以尽量少的炸弹和时间得到各种强力道具重叠消灭敌人得到高分是游戏的关键。

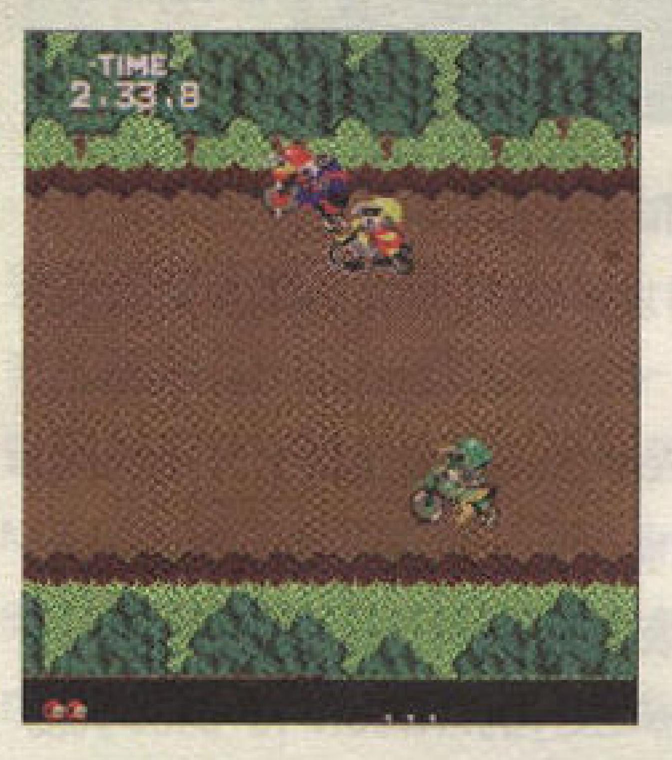




SPT

Jumping Cross
得分：★★☆
Rom 名：jcross.zip

这是一个非常简单的摩托车游戏，比赛中的其他对手和路边的障碍并没什么威胁，因为游戏设有一个跳跃的按键，利用跳跃来把速度加到最高才是游戏的关键。另外，在一些助飞障碍最高点跳跃能获得一段高速的飞行时间。游戏尚佳的操作手感也是值得一提的地方。



虽然这两个新版的MAME中我们无法找到很多好游戏，但却能找到虽然不可运行但已经出现在游戏列表的游戏，这些游戏都是最有可能在近期完美模拟的，例如S-TV基板上的《爆裂刑警》、《闪亮银枪》、《苍穹红莲队》；Nacmo System11的《铁拳》一代和二代；ZN基板的《死或生》、《魂之利刃》，甚至《富士山战士》、《天安门神童》、《雷电II》等许多人惹人望穿秋水的经典游戏，让我们更期待新版MAME的早日发布。





格斗游戏系列（FGT）

中文名	星际格斗Ⅱ
英文名	Star Gladiator - Nightmare of Bilstein
年份	1998
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\lostheaven\recom\sg2j.zip



星际格斗2

鉴赏

这款Capcom在1998年推出的格斗大作虽没达到《VR战士》、《铁拳》等三维格斗的影响力，但秉承Capcom爽快的手感和华丽的画面却很容易吸引我们的目光。第一眼在街机室见到这个游戏确实惊为天人，各种必杀的光影效果和巨大的人物让我不得不感叹科技发展的神速（这类三维游戏的魄力对于一直只接触平面游戏的我确实非常有震撼力），直到Impact模拟该游戏之后，我才知道它的基板是性能并不太出众的PS互换基板ZN1，制作者巧妙地应用有限的多边形来体现人物的质感，配合出色的人设使画面的表现登峰造极，各类光刃武器和必杀更是游戏的最大亮点。



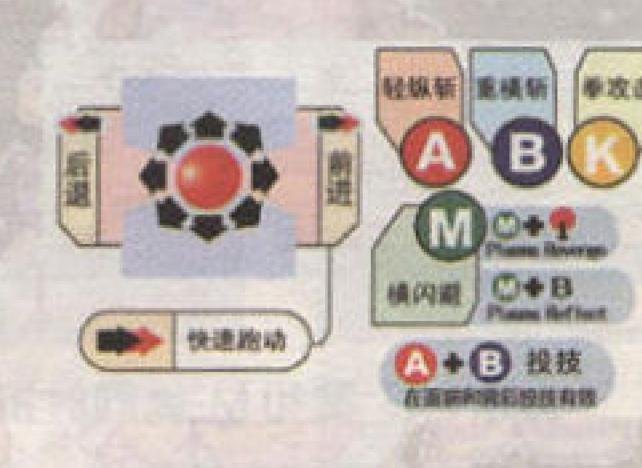
游戏的键位设定得非常简洁，进而大大加强了气槽的作用，灵活爆气应用各类领域攻击和超必杀是制胜的关键，或许这就是“华丽地消灭敌人”的真正含义吧（笑）。角色平衡性是格斗游戏最关键的地方，虽然《星际格斗Ⅱ》的平衡性并不那么出众，但制作者似乎更倾向于表现角色相克和必杀实用性。记得某次在街机室，被朋友选择翼人用超必摔和火鸟连收几盘后，偶然发现了利用白虎横向移动接指令投作用，当时的喜悦大概只有亲身尝试才能体会到。





虽然这里并不是无限道场，但我认为还是非常有必要让大家了解一下该游戏的系统（因为它的格斗系统太有特色了），而出招表还是让大家在光盘里去寻找吧！OK，让我们来好好体验一下如何“华丽地消灭敌人”！

普通攻击系统



Ⓐ键：出招快，但容易被横移躲开。

Ⓑ键：可牵制横移动作，且威力大，但出招相对慢。

Ⓚ键：拳脚攻击键，与武器搭配使用效果好。

Ⓜ键：横移键，躲避攻击所不可缺少的键，灵活使用是取胜关键。

另：连按三次攻击键可以使出相应的三段连续攻击。

气槽

气槽共三级，所以超必





杀和领域均需消耗气槽，气槽在有攻击行动的时候就会增加（即使挥空也行）。

领域

***Plasma Revenge**



方法：A 键和 M 键同时按下，消耗一层气槽。

作用：可反弹对方的攻击，并给予对方一定的伤害。

实用性：B

***Plasma Reflect**



方法：B 键和 M 键同时按下，消耗一层气槽。

作用：可吸收对方攻击，并令对方麻痹一段时间，但无攻击力。

实用性：A

***Plasma Field**

方法：B 键和 C 键同时按下，消耗一层气槽。

作用：在身体周围产生大范围的光圈，只能地面防御，是对付横移的好招，打中对方后会进入属于自己的领域，在领域中不同角色都拥有特殊的技能并且击中对方 Counter 无限，是游戏最重要的系统。



实用性：S

超必杀

游戏的超必杀使出方法很简单，一般为前半圆或后半圆后同时按 A 键和 B 键（因角色不同），超必杀可能消耗一至三条气槽。



人物

故事背景中分为三个势力的人物：地球防卫军、第四帝国、第三势力。

除了冰后和白虎外，上下两层人物的技能基本相同（可能会有略微不同，不知是否是为了兼顾机能），另外还有两个隐藏人物。



黑虎

选择方法：将光标移至白虎，按顺序输入“上下左左右左上”，在白虎上面就是黑虎。



Kaede

选择方法：将光标移至冰后，按顺序输入“下下左左上”，在冰后上面就是 Kaede。



射击游戏系列（STG）

中文名	19XX：命运否决战
英文名	19XX: The War Against Destiny
年份	1996
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\lostheaven\recom\19xx.zip

鉴赏



彩京的《打击者1945》获得巨大成功后，以写实和爽快为主的新派射击游戏正式抬头，且一举成为其后的射击游戏都难以逾越的高峰。此等情形之下，以Capcom为首的街机游戏大制作商自然不会轻易放弃。这款《19XX》正是Capcom以自己的制作经验和吸收《打击者1945》优点而发表的飞行射击游戏，游戏的机型与《打击者1945》有着惊人的相似，经典的P38和震电也作为主角登场。除了这点，从游戏的整体来看，《19XX》无论是画风还是系统都和《打击者1945》非常相似。



当然，Capcom深明简单的模仿并不能超越的道理，借助CPS2强大的二维机能，《19XX》无论是流畅性和画面都达到了一流的水平，而系统上则从《打击者1945》非常完善的武器系统进行了延伸，取消蓄力时间的蓄力系统更为考验玩家的时机把握感，三个可选机型拥有的各自特长武器和性能差异更能体现各自的特色，而炸弹蓄力系统也是飞行射击游戏的首创。



相对于《打击者1945》，《19XX》虽然少了一份稳重，但多了一分飘逸，游戏中以绿色为主的机型看起来非常舒服，而火爆的场面和过关后根据消灭完成度颁发勋章的系统更给了我们一玩再玩的冲动。结合Capcom对手感方面的丰富掌控经验，《19XX》在街机室风靡一时，并有超越《打击者1945》之势。

武器系统

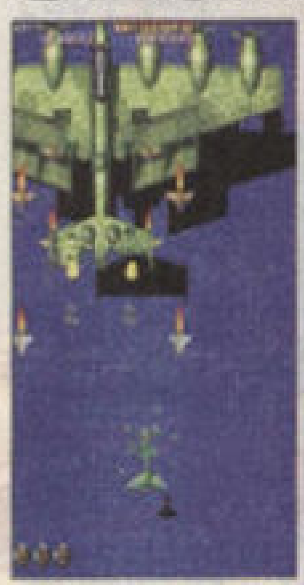
武器级别最高为两级，游戏开始时武器为初始级别，在途中获得物品可提升一个级别，而要提升到第二级别则必须再拿与飞机对应的专属武器，非专属武器最高只能停留在第一个级别。





蓄力系统

只要在非常短的时间内按定武器键到机头发光就可以释放蓄力，三个机种的蓄力攻击相同，蓄力放出后为一个高速大型定位导弹，威力不大但接触敌机后有锁定作用，效果为持续一段时间内对该锁定位置以能量枪攻击，威力非常可观。





炸弹系统

作为护身的全屏炸弹分为三级，在按下炸弹键后会把全屏的所有子弹清除，但不具攻击力，如此时按住炸弹键不放则会出现进度条，进度条可提升至三级。



一级：全屏幕排火，范围大、威力小。



二级：定位大型炸弹，范围小、威力大。



三级：全屏无差别轰炸，范围大、威力也大且持续时间最长。

如果要用一个词来形容《19XX》，那就是爽快。简洁的系统和高机动性的飞行是构成爽快的两大要素，其高游戏性曾让惧怕飞行射击游戏的我们经常抓起摇杆（因为早餐钱不多而避免玩飞行射击游戏这类游戏时间短的街机），坐在电脑旁的你是否也能体会到它有别于《打击者1945》的那份飘逸呢……

综合游戏系列

①中文名	赤色要塞
制作公司	KONAMI
光盘位置	art\lostheaven\recom\jackal.zip
②中文名	沙罗曼蛇
制作公司	KONAMI
光盘位置	art\lostheaven\recom\salamand.zip
③中文名	绿色兵团
制作公司	KONAMI
光盘位置	art\lostheaven\recom\gberet.zip
④中文名	特殊部队
制作公司	TAITO
光盘位置	art\lostheaven\recom\tndrcade.zip

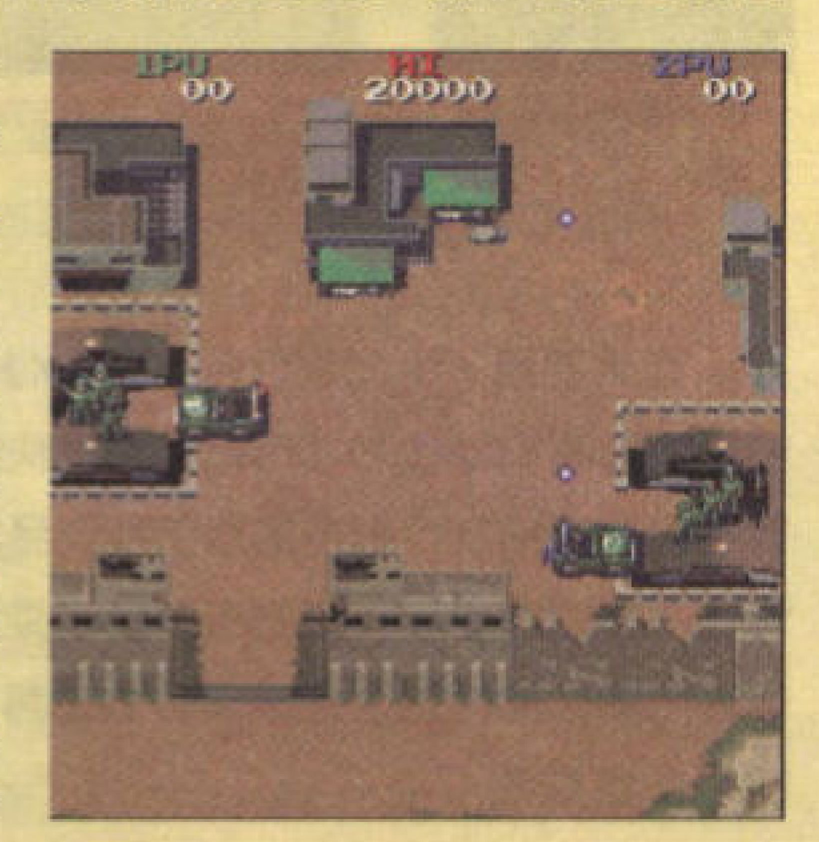




对于出生在八十年代的我们来说，星期天蹲在家里对着电视握着红白机手柄无疑是最快乐的时光。拥有《赤色要塞》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》、《特殊部队》这四款游戏的合集卡带几乎是所有拥有红白机的孩子的必备，这四款游戏也为任天堂的红白机帝国做出了难以估量的贡献，在这里给大家推荐这四款游戏的街机版，目的也是为了让大家在怀旧的同时，能再次体会街机原作的魅力。

《赤色要塞》

这款游戏是四款中我玩得最多的一款，因为它的两人协作精神最显著。故事描述的是两位主角驾驶着军用吉普车去拯救被敌人俘虏的人质，并消灭战争的幕后主使。玩家的吉普车有普通的机枪和远距离炸弹，而这两种都是主攻武器，机枪虽然速度快，但范围小且只能向前方攻击，在消灭敌兵方面非常好用，而远程炸弹不但威力大、距离远，而且可以升级。





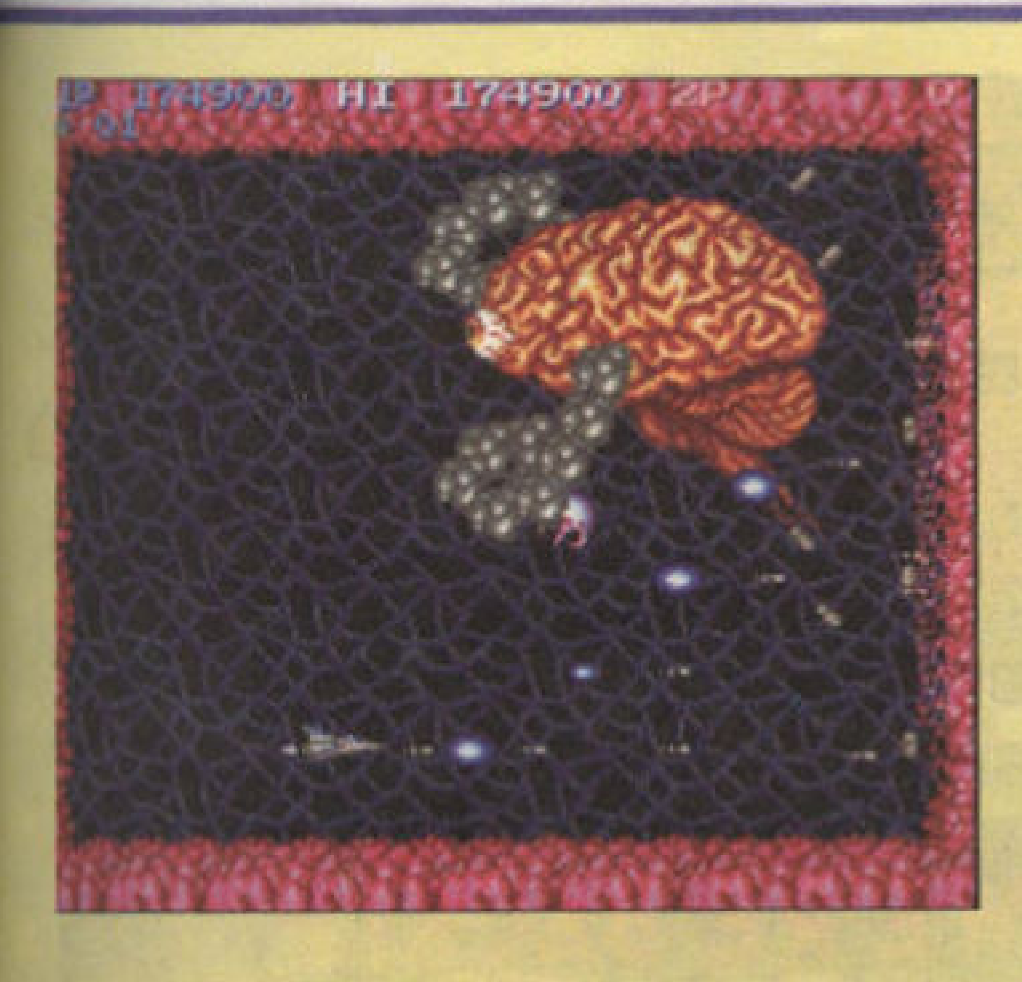
初期的炸药包虽然攻击速度慢，但可以越过障碍，而通过拯救一定数量的人质能把炸弹进行三段升级，如果能救到司令则可以直接提升一级武器，最后可升为爆炸后能把弹片向四个方向发射的火箭炮。因为吉普车的移动并不那么灵活，所以对玩家的操作也有一定的考验，回想起小时候和表弟两人取得全套最强武器驰骋在树林、沙漠等野战地的时光，真是回味无穷……

《沙罗曼蛇》

毫无疑问，“《沙罗曼蛇》系列”是Konami射击游戏招牌，从以横版和纵版射击交替的一代就以诡异的行星背景和多







样的武器系统引导我们进入射击游戏的大门。这款游戏最出色的地方在于对外太空的刻画和副机系统的应用，各类障碍的设定也非常有特色，当双打时两人拿齐四颗副机，一人用激光一人用超声波，整个天空将由你们主宰，相信大家还记得第一关有两只怪手、一只眼睛的巨型大脑吧！

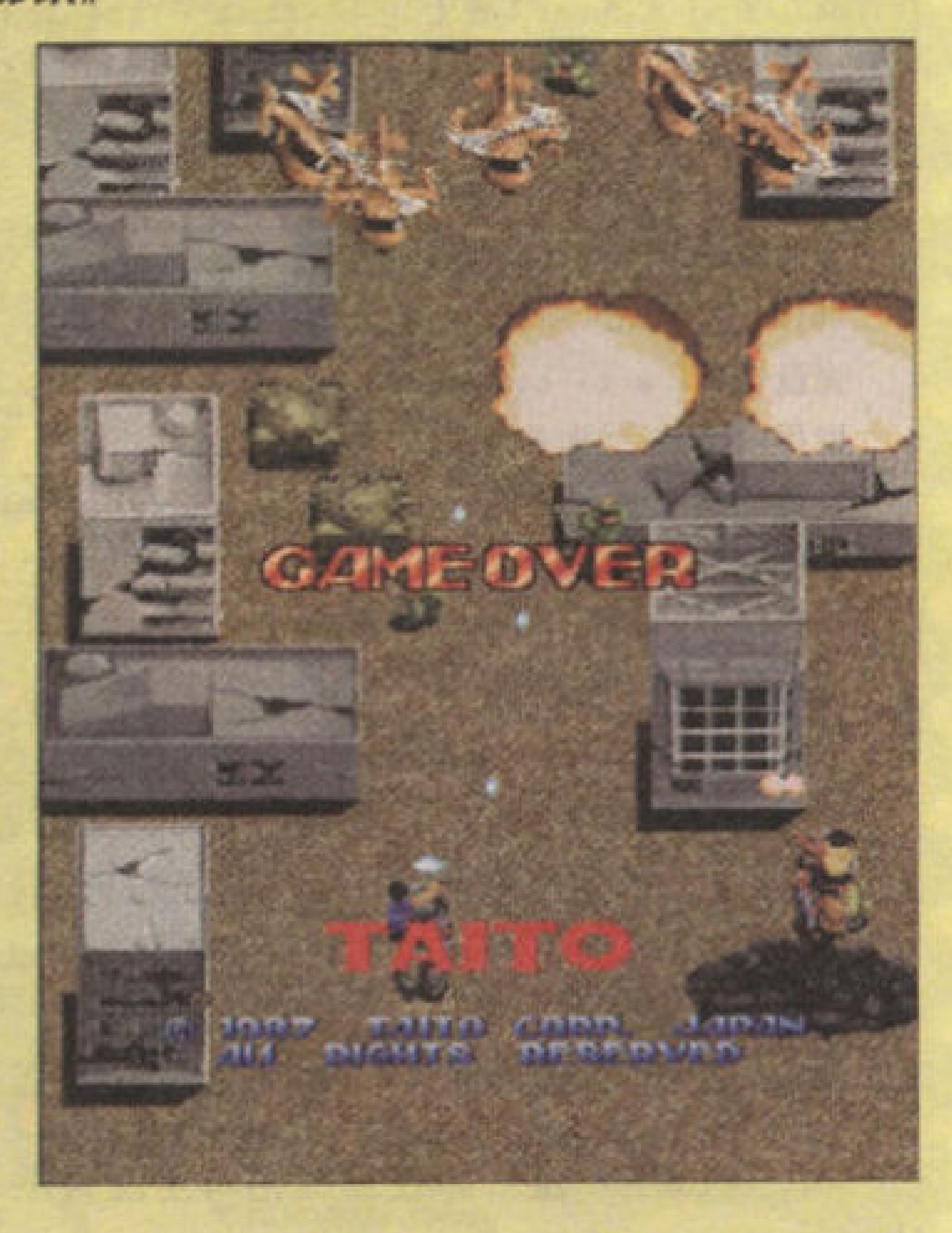
《绿色兵团》



扮演如007一般拥有超人般能力的间谍，独自潜入敌方要塞拯救人质是我们从小的梦想，《绿色兵团》正是让我们扮演这类角色。在横版画面中利用手中的匕首和从敌人手中夺取的武器来消灭所有敌人，由于活动范围非常有限，而且跳跃的硬直非常大，所以躲避各类子弹是我们最头疼的地方，而过去一直传言可以用火箭炮炸开地雷进入隐藏隧道救人质的秘密也终于在街机版中实现，在红白机中因为难度过高而无法通关的梦想终于可以在街机版实现了。

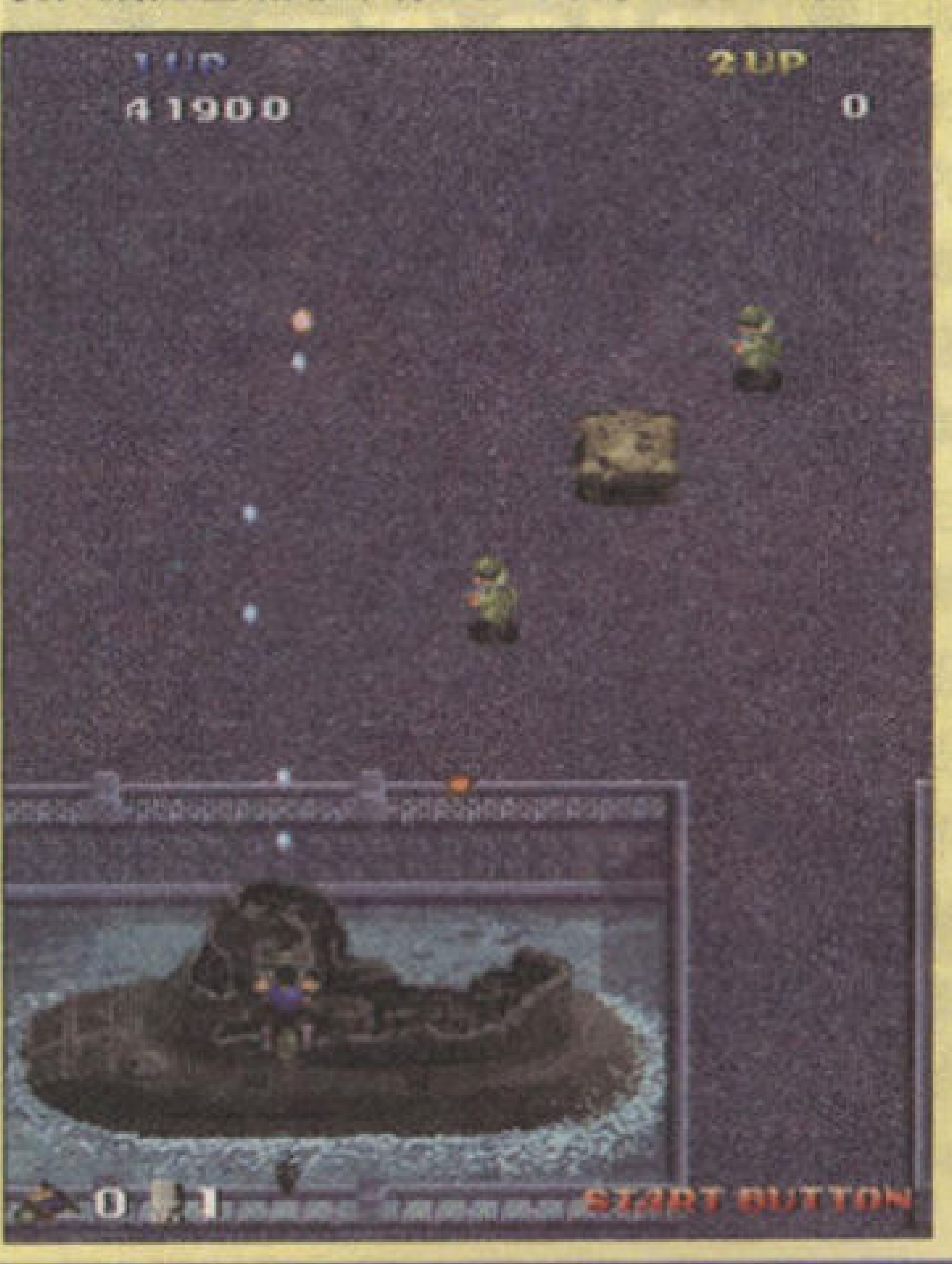


《特殊部队》



纵版摩托车射击游戏即使在现在也非常少见，《特殊部队》给我们最初的感觉是“十分刺激但难度太高了”，利用牙签那么细的机枪对抗一队队的坦克、装甲车确实委屈了我们的主角，好在游戏途中能获得携带各种武器的副驾驶座。于是，各类不同性能的副驾驶座就成为了游戏最吸引人的地方。

然而类型相同颜色不同的驾驶座也有很大差别，红色驾驶座的攻击范围能覆盖整个屏幕，绿色则只能攻击有限的距离，另外通过爆破建筑物还能找到强力的驾座套装，威力自然非常惊人，而有时轰炸高楼还能看到隐藏的东西哦（不知道还有没人记得那个楼顶的囚犯）。摩托车在某些特定的地方还能飞行，想起过去两人一起飞跃水面的感觉真不错。



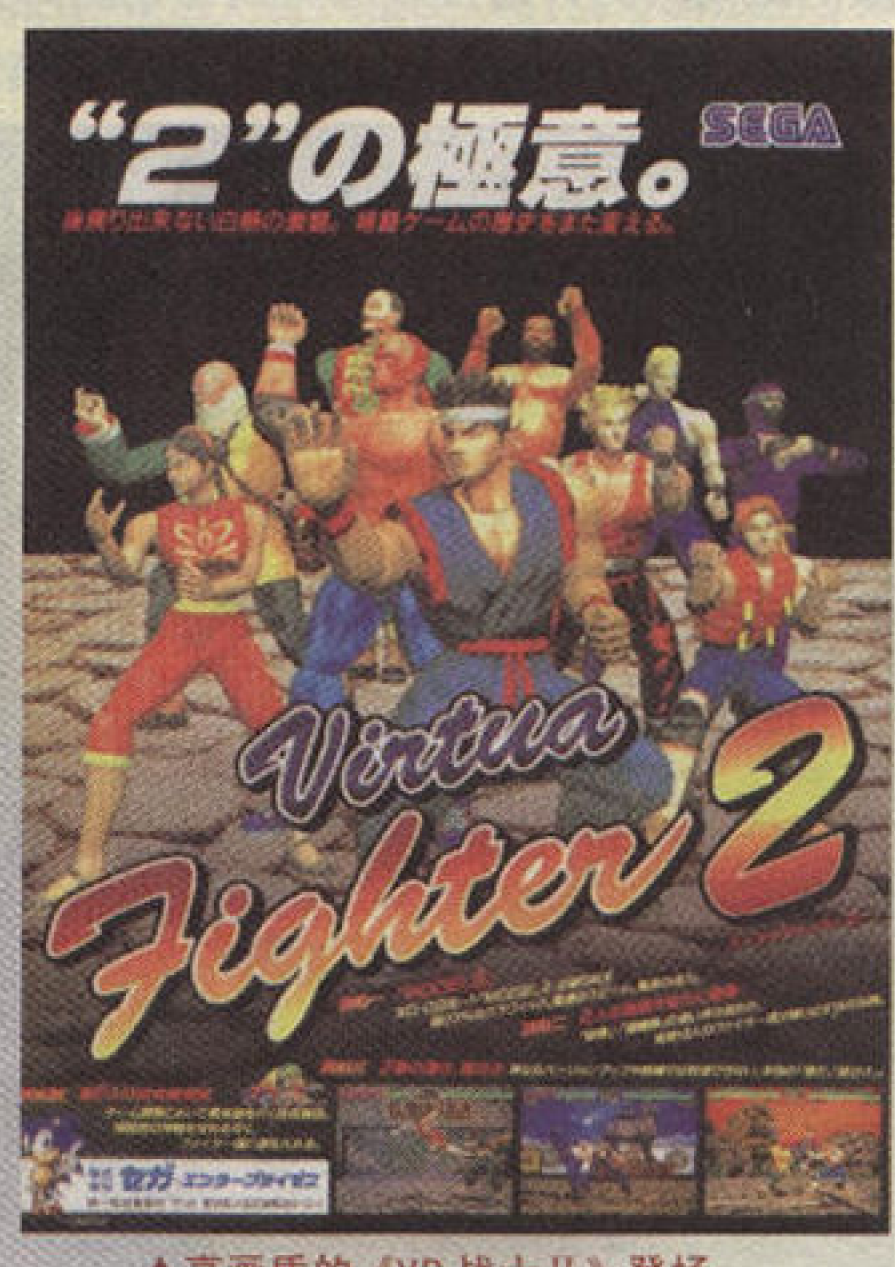
见证街机游戏发展的历史

评赏大赛

第九回 GAMEST 大赏

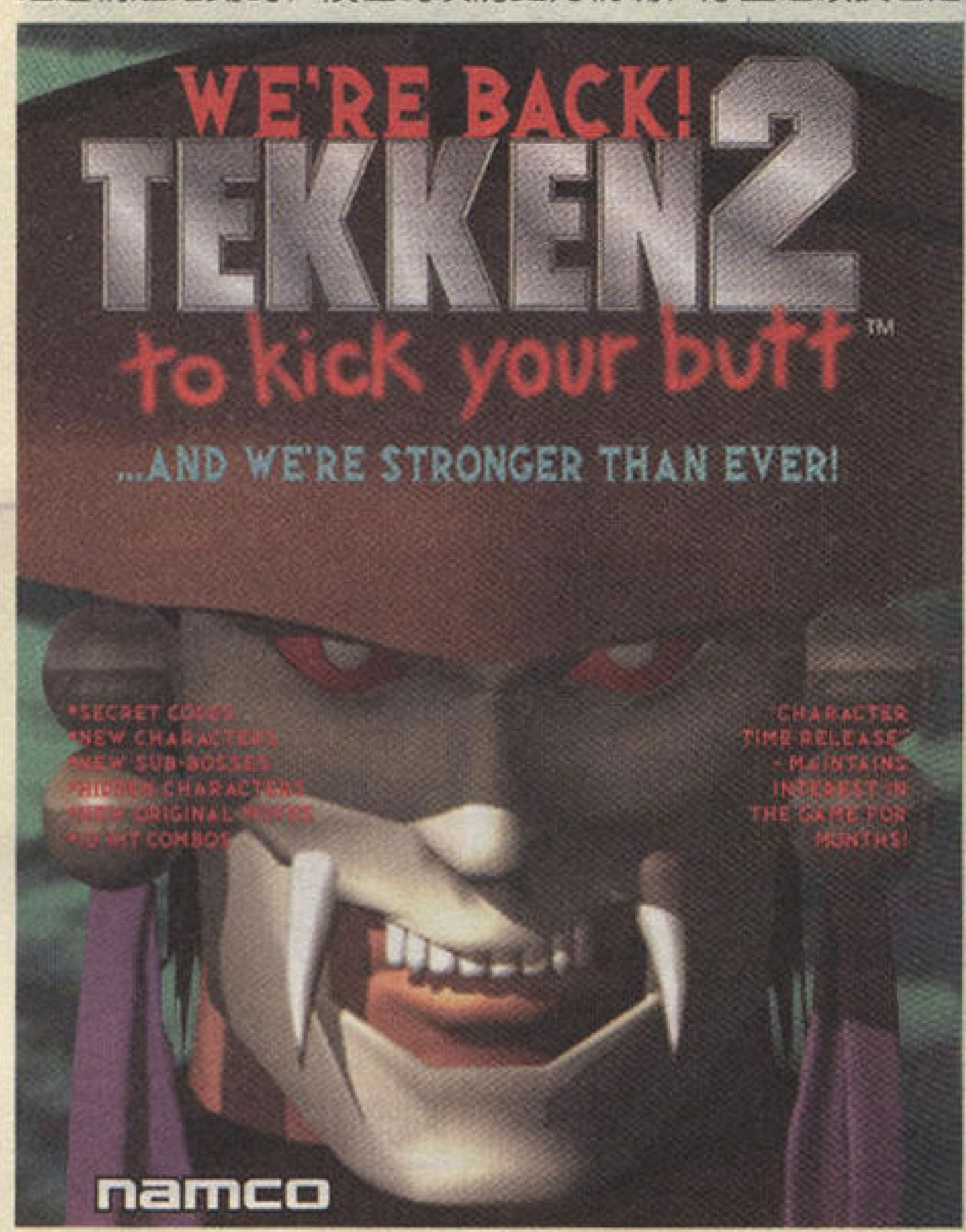
★GAMEST 大赏 VR 战士Ⅱ(Virtra Fighter II)	
制作公司:SEGA	
光盘位置:art\lost\gamest\vr2.zip	
使用模拟器:NebulaM2	
★最佳动作游戏赏 魔法泡泡通(Puyo Puyo II)	
制作公司:SEGA	
光盘位置:art\lost\gamest\puyopuy2.zip	
使用模拟器: M.A.M.E	
★最佳画面赏 VR 战士Ⅱ(Virtra Fighter II)	
制作公司:SEGA	
光盘位置:art\lost\gamest\Vr2.zip	
使用模拟器:NebulaM2	
★最佳射击游戏赏 兵蜂Ⅲ(TwinBee Yahoo!)	
制作公司:Konami	
光盘位置:art\lost\gamest\tbyahhoo.zip	
使用模拟器:M.A.M.E	
★最佳角色赏 八神庵(The King of Fighter 95)	
制作公司:SNK	

《VR 战士》是一款在二维格斗全盛时期唯一崭露头角的三维格斗游戏，虽然限于早期基板拙劣的三维性能，但通过有限的多边形以及全新的格斗概念依然使奇迹发生。如果说《街霸 II》是二维格斗游戏的里程碑，那么《VR 战士》绝对可以称为三维格斗游戏的始祖。时至95年，《VR 战士》的续作终于在SEGA 的招牌街机底板 Model2 上发布，以32bit Risc 为主 CPU 的Model2 基板的性能在当时街机界来说处于绝对的顶峰，通过高性能基板的演绎，《VR 战士 II》所表现的画面让所有人都为之瞠目结舌，看来新类型的游戏还需要足够的技术支持才能完全体现出其魅力，热衷于真实格斗的玩家纷纷投入《VR 战士 II》的立体世界中。



▲高画质的《VR 战士 II》登场

除了画面，《VR 战士 II》在系统上也是经过精雕细刻的，段位的攻防更为精确，浮空连续技也是一大亮点，而其中最主要的仍然是在高性能基板下流畅的动作。此后在同一基板上《格斗之蛇》、《东京番外地》虽然也名噪一时，但始终也都无法逾越《VR 战士 II》所创造的高峰。由此可见，这部游戏真可谓集万宠一身，夺得本年度的 Gamest 大赏和最佳画面赏两项大奖也不足为奇。值得一提的是，另一三维格斗大作《铁拳》也推出了续作，这款崇尚爽快的三维格斗游戏依靠人设等特色吸引不少玩家的眼光，精明的Namco 把《铁拳》的发售日期定在《VR 战士》稍后，从而从《VR 战士》中吸收不少系统上的创新，与此同时也坚持自己爽快的路线，发展至今已经达到了和《VR 战士》平起平坐的地位。



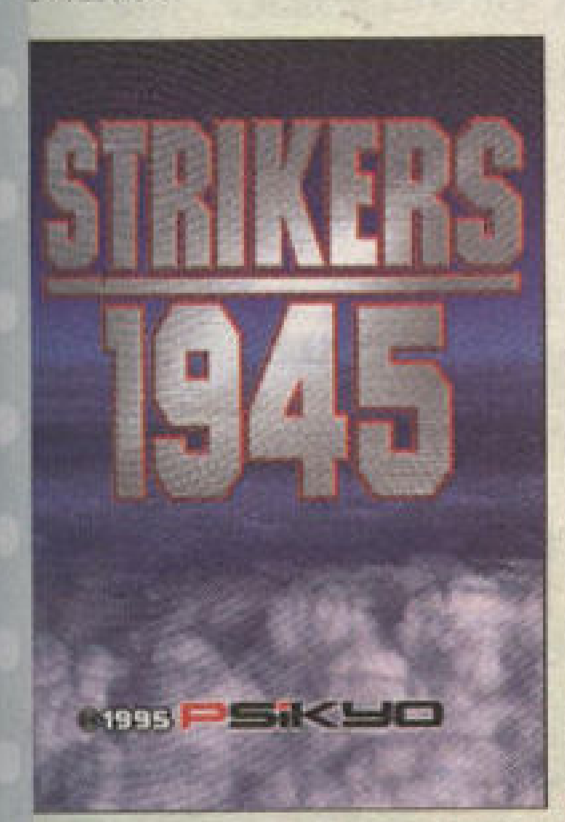
▲《VR 战士》永远的对手——《铁

最佳动作游戏大赏的得主再次爆冷门，竟然由《Puyo Puyo 魔法气泡 II》夺得，这款游戏的前作在两



▲有哪个女生能抵挡《魔法气泡》的"Kawai"

年前也获得了动作游戏大赏，确实让我等铁杆清版动作游戏玩家匪夷所思。不过由于加入了对战中攻击模式和非常可爱的人物，使得此游戏对低年龄层和女性的玩家产生了巨大杀伤力。平心而论，这类方块型游戏的游戏性确实不同一般（特别是对战中通过组合实现对对方一击必杀），印象中女生对这类游戏有特别的天份，为此我等曾受过不少虐待。





▲两大经典射击游戏系列都在此时诞

95年的飞行射击游戏不但多而且有不少完全可称之为经典，其中有我们最为熟悉的《打击者1945》、《首领蜂》。《打击者1945》作为新派射击游戏的代表，真实的机型、高速的运动频率和聚能量副机系统的完美结合成为许多射击游戏爱好者的最爱，《首领蜂》展示的则是在枪林弹雨中华丽进攻风格，巨火爆的画面为当时的一绝，而老派射击游戏的代表《雷电》续作也有不俗的表现。

不过，在如此众多射击游戏的竞争中，一举夺得射击大赏的竟然是Konami的招牌射击游戏系列《兵蜂》的第三代，这在我们看来似乎不合常理，Konami当年在制作街机游戏一直坚持的是以趣味性和可爱人设为主，靠着这个特点在几次大赏上都取得了不俗的成绩。当然《兵蜂

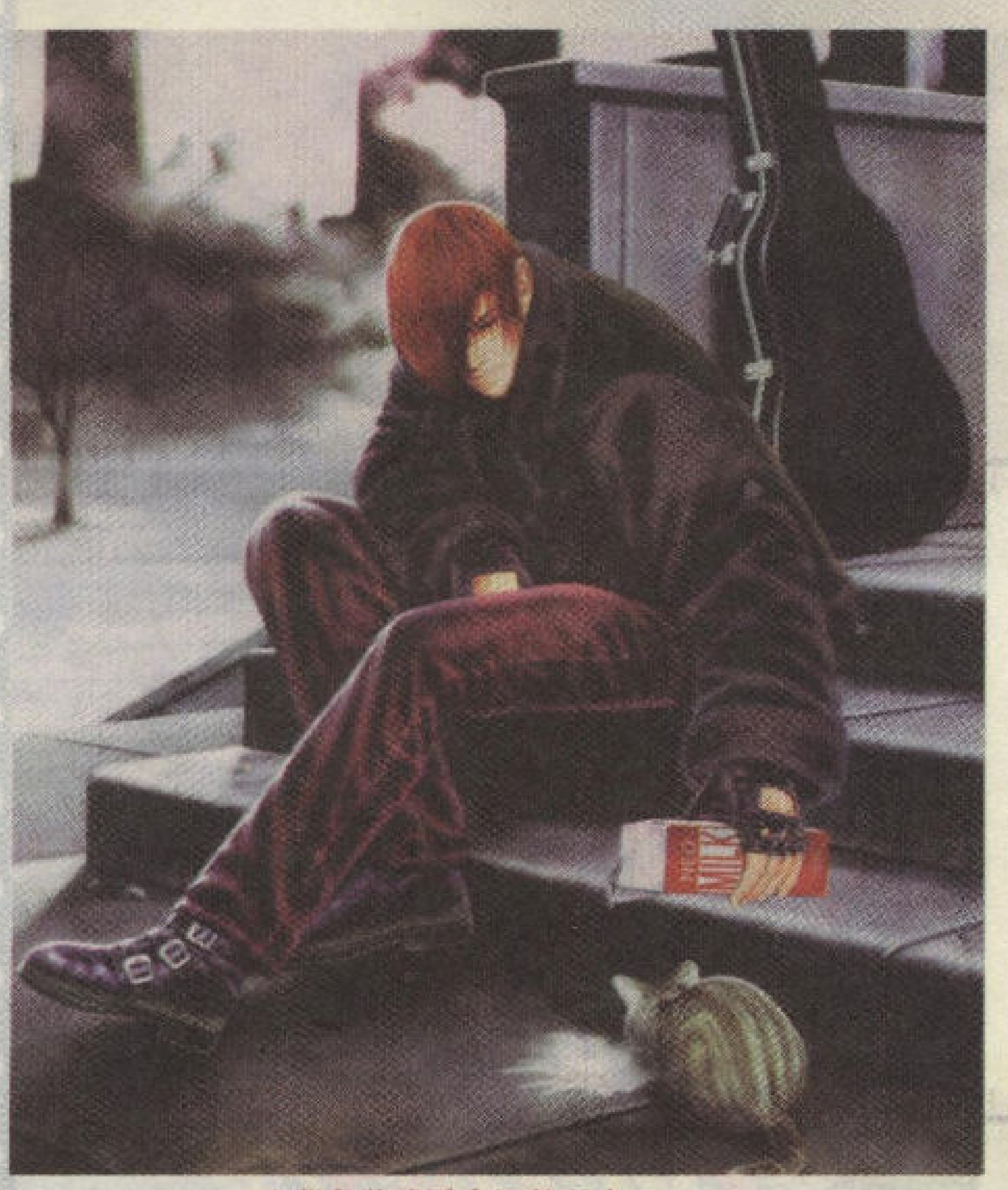


▲可爱的人设和轻松的气氛是成功的奥

III》本身也是非常优秀的，铃铛系统更是该系列的亮点，不过在我们看来，它与《打击者》等比起来仍有不小的距离。总的来说，第九回大赏在一定程度体现了当时日本街机市场玩家类型的分布：儿童和女性玩家已经占了非常重要的地位，街机并不是男孩独有的领域。

毫无疑问，于《拳王95》初登场的坏且酷的男人——八神庵毫无争议登上了最佳角色赏的宝座，俊朗中散发的邪恶气质足以吸引所有的女玩家，而他的冷酷和强悍则让男玩家们五体投地，其个人魅力已经远远超过了身为主角的草 京，是"《拳皇》系列"中选用率最高的角色，直到8年后的今天，其热力仍然没有半点消退的迹象，虽《拳皇》在没落，但八神庵永在！

1995年，格斗游戏正式进入了全盛时期，二维和三维格斗游戏都在此时有了坚实的基础并拥有固定的玩家，在各自的领域内激烈地竞争。虽然有不同的厂商加入这场格斗之王的竞争，但仍无法悍动Capcom、SNK、SEGA、Namco的地位，这种情况维持到现在也还没有太大的改变。95年的射击游戏也在稳定中寻求发展，虽然游戏方式单一，但操作中的趣味性仍然能吸引许多玩家翱翔蓝空，彩京这个名字也正是在此时真正为玩家们记住。



▲背负着残酷命运的男人

而最古老的街机游戏类型：清版动作游戏却似乎无法突破过去的框架，在这个高峰中徘徊不前，主力开发厂商Capcom也逐渐把注意力转移到格斗中去，值得欣慰的是清版动作游戏最高作《电精Ⅱ》的登场。虽然前作的推出并没有在玩家中产生很大的影响，但此作几乎综合了所有动作游戏的精华，必杀技种类创造了同类游戏中的新高，连击系统更是发挥到了极致，其某些出色之处甚至连Capcom也无法企及。虽时至1995年清版动作游戏仍然能在街机界唱上半个主角，但其没落之势已初现，后期的《电精Ⅱ》、《龙与地下城》等大作也只能是过去的余辉罢了……

守护将军 GUARDIANS







▲《电精Ⅱ》无疑是清版动作游戏的顶峰之作

街机模拟Q&A

目前我们常用的非官方MAME一般都会发布两个以上的版本，例如人气最高的MAME32Plus!，标准版适用于各类非Intel的CPU以及Intel的P4，而i686则是针对奔腾Pro级别以上的CPU进行了优化（P5、PⅡ、PⅢ和赛扬等），使用对应的版本可以让MAME运行得更流畅。而非常受欢迎的高优化MAME：Fastmame则是通过使用汇编核心，大大提高程序的速度。

然而，有利也有弊，汇编核心虽然运行速度快，但兼容性反不如使用标准核心的MAME，所以Fastmame在运行某些游戏时会出现兼容性错误，下面是由楚江(MAME32Plus!的作者之一）写的测试各类版本MAME运行速度的文章，动手能力强的读者可以用这个方法测试一下，从而了解MAME速度优化的秘密。

如何测试不同MAME版本的速度

Benchmark最重要的是需要有一个同等的环境。用记事本建一个文本文件，内容如下（写完后保存为test.bat，放在MAME目录下）。

```
-----------------------------------
@echo off
%1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9 -norc -noart -nojoy -nosleep -nothrottle -noafs -skip_gameinfo -skip_disclaimer -noswitchres -noswitchbpp -ftr 2500> temp.txt
copy temp.txt con
del temp.txt
-----------------------------------
```

参数解释

-norc 使用默认设置。

-ftr 2500 跑的帧数，越大则测试越准确，耗时也越长。

-nothrottle 不限速。

con = console 即控制台输出，也就是屏幕。

用temp.txt是因为mame32等无法产生命令行输出，直接看不到结果。

例如用《Captcomm》测试CPS1速度，可用以下命令。

```
test mame captcomm
test mamep captcomm
test mameppp captcomm
test fastmame captcomm
test mame32fx captcomm
```

其中fastmame/mame32fx采用asm 68k core，因此运行68k CPU的游戏比官方MAME及MAMEPlus（默认）要快。

MAMEPlus可通过-nom68c切换为asm 68k core，得到的结果与fastmame/mame32fx比较才算合理。

```
test mamep captcomm -nom68c
test mameppp captcomm -nom68c
```

注意：用asm core虽然快，但是运行《Viewpoin》是玩不过第一关的，除此外还存在其他一些问题。

文：KOFUNION/Kipak

东京游戏展◇格斗游戏动态

一年一度的游戏盛会——东京游戏展顺利闭幕，在此让我们来回顾一下展览会上各大格斗厂商及其作品的动向。

TECMO

Tecmo正式公布了"《死或生》系列"的第4作——《死或生4：代号Cronos》(Dead or Alive code：Cronos)。

这款游戏将会以微软XBOX为游戏平台，正在开发中的另一款《死或生 沙滩排球版》则是外传性质的体育游戏。关于这款游戏其实之前已有不少传闻，但直到现在Tecmo才正式宣布。目前，除了知道这款游戏将会有比《死或生3》更华丽的画面外，其他细节还不清楚，有待Tecmo的进一步公布。



另外，《死或生Online》预计于2004年初登场，这将是世界上第一款支援网路对战的3D格斗游戏喔。

CAPCOM

作为参加东京电玩展的重量级厂商之一，Capcom这次公布了好几款"重磅"游戏，其中，《Capcom Vs. SNK 2 Millionaire Fighting 2001 EO》将是为Xbox制作的最新2D格斗游戏。尽管该消息可能不太让人兴奋，但是这款游戏的确还是有着其特别之处，其中之一就是这一版本将简化操作系统。另外，传闻将支持即将在日本推出的"Xbox Live"，可以实现多人连线网络对战。



另外，Capcom在会展上播放了《街头霸王》15周年纪念版的视频，并宣布PS2用2D格斗游戏《超级街头霸王2 周年纪念版》将于12月18日发售，发售时同捆"《街头霸王II》特别周年纪念包"（包括《街头霸王》历史专辑、影像DVD、春丽手机链、特制鼠标垫），价格定为8800日元。

SNK PLAYMORE

SNK Playmore会社正式宣布推出PS2用2D格斗对战游戏大作移植版《SNK VS Capcom SVC Chaos》，游戏将以试玩版形式在东京游戏展中展出，并举行了该游戏比赛，游戏目前发卖日具体未定，价格6800日元。另外，还展出了预定于10月23日发卖的PS2用2D格斗对战游戏大作《格斗之王2001》、已发卖的PS2用2D射击游戏名作《合金弹头3》、预定于12月发卖的NGC用2D武器格斗对战游戏大作《侍魂 零》以及举行PS2用《格斗之王2001》的游戏大会。

在参展的第一天，SNK还公开了PS2用《KOF 3D版》和正统系列的《KOF2003》，前者将会于明年夏天登陆PS2，而《KOF2003》还是预定年内发售。



TOMY与TAITO



Tomy与Taito于东京游戏展中召开游戏制作发表会，正式发表两社合作开发的街机游戏新作《Zoids Infinity》，游戏类似SEGA的《电脑战机》，采用Tomy的著名机器角色Zoids，使用两个摇杆操纵属于共和国军、帝国军、谜之第3势力的Zoids展开对战，并可对Zoids进行改造强化。游戏预定于2004年春推出，对应通讯对战。同时也宣布该游戏将向PS2移植，期间还将追加PS2独有的要素，不过发卖日未定。

NAMCO和SEGA

令人遗憾，这两家厂商都未发表任何已有格斗大作（《VF》、《Tekken》、《SoulEdge》等）的相关消息。

SAMMY

本次展会最风光的格斗游戏厂商可以算是Sammy了。Sammy在游戏展上发表了一个声明：SNK Playmore将加入开发最新的街机版《King Of Fighters》。新的游戏将会使用Sammy的Atomiswave系统。

新作预定于2004年春天发表。据Sammy的开发人员称，这个游戏将利用AW-NET，一个连接在Atomiswave上的网络服务，可以允许游戏者收到一些不同的礼物——类似玩《Guilty Gear Isuka》时可以自定义角色颜色，加入Internet的得分排名，下载壁纸到手机等。

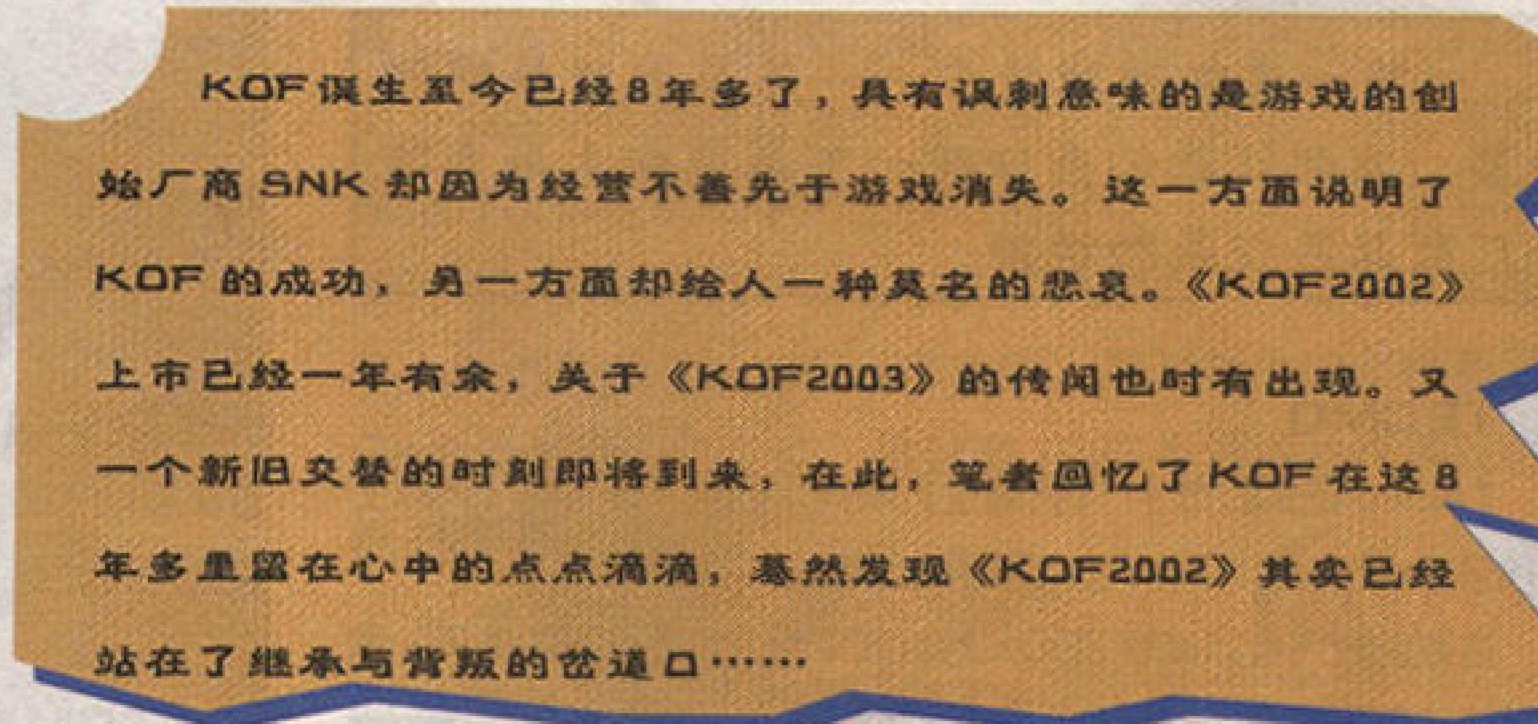
此外，Sammy还宣布他们已经得到Capcom的授权，并且会开发一个《Sammy vs Capcom》，游戏同样以Atomiswave为平台。Capcom的"《Street Fighter》系列"开发人Funamizu Noritaka说，虽然新游戏的内容还没有确定，但是游戏会有些像最新的《Guilty Gear》。







序



KOF诞生至今已经8年多了，具有讽刺意味的是游戏的创始厂商SNK却因为经营不善先于游戏消失。这一方面说明了KOF的成功，另一方面却给人一种莫名的悲哀。《KOF2002》上市已经一年有余，关于《KOF2003》的传闻也时有出现。又一个新旧交替的时刻即将到来，在此，笔者回忆了KOF在这8年多里留在心中的点点滴滴，蓦然发现《KOF2002》其实已经站在了继承与背叛的岔道口……

图／文：kyo

继承与背叛——走在岔道口的KOF

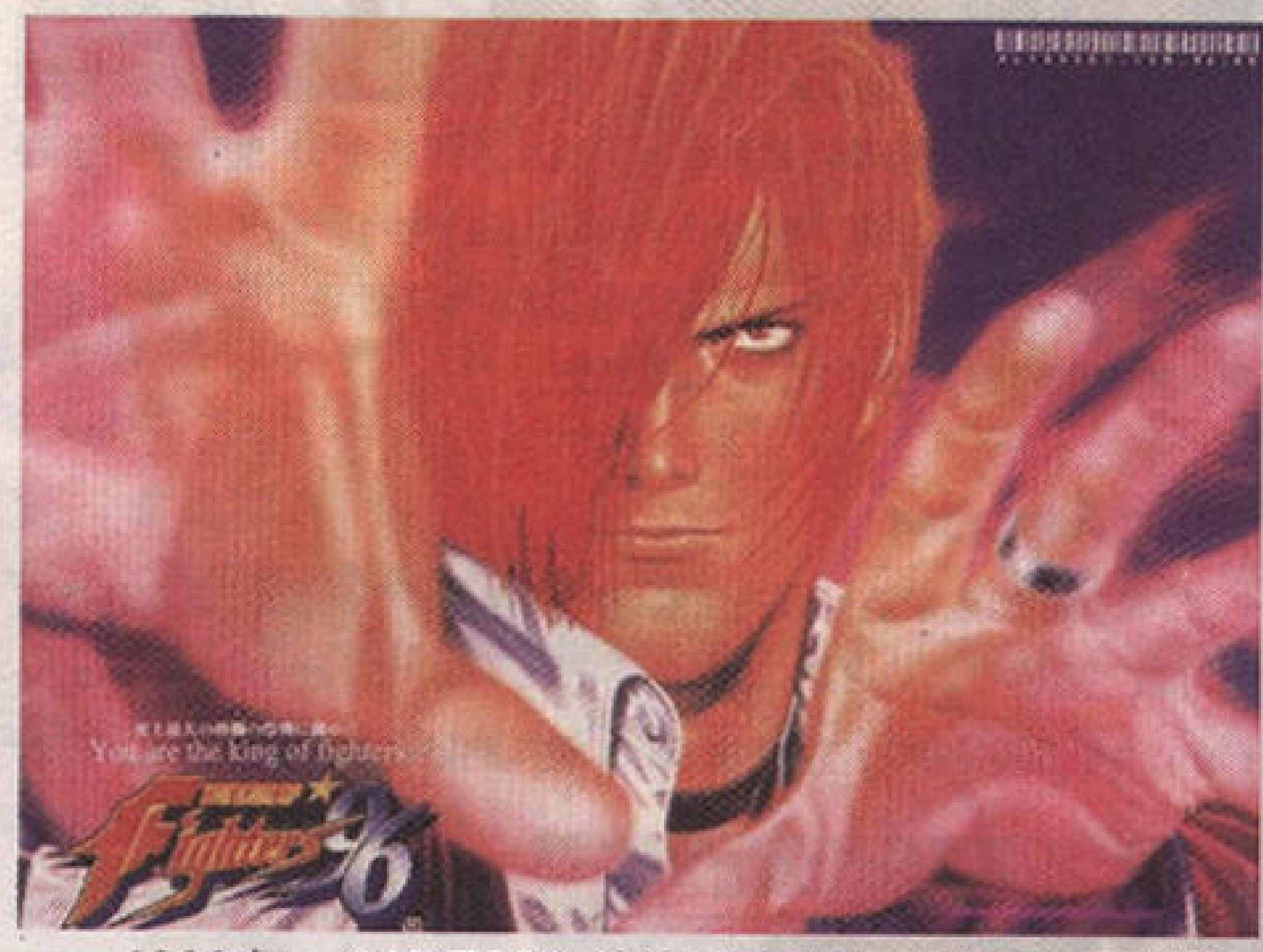
继承

1994年，一款名为《The King Of Fighters 94》的格斗游戏在日本出现，游戏以其独创的3对3战斗模式以及集合了《龙虎之拳》、《饿狼传说》等多个游戏的主要角色为卖点，瞬间取得了相当大的成功。顺利成章，这款游戏也很快来到了中国，当时也许没有人会想到，这个游戏会在中国成为一个无法超越的传说……





1995年，《KOF95》登场，在笔者的印象中，KOF在国内的真正流行正是从这一作开始的。95改良了94的一些弊病，最基本的就是可以自由组队，而不只是捆绑式。在系统方面，与众不同的跳跃、以连续技造成巨大伤害等特色设定在此初现雏形。当然，比前作更为漂亮的人设也是吸引更多玩家的原因之一。笔者对其唯一的不满就是满能量时的瞬间反击过于强悍，对战时经常出现双方蓄满能量后都不敢出手，希望后发制人的情景，但这也为后来97的吹飞系统埋了伏笔。



1996年，《KOF96》让许多人大为不满，画面粗糙、动作僵硬、系统大幅变更、多名角色的招式面目全非等变化让人不敢相信这是一款KOF。以某种角度而言，将其归为“背叛”也未尝不可。待之后的97出现后，更让人觉得96像一款实验品，回避系统（俗称前滚、后滚）比起侧闪更能够适应高节奏的对抗，满能量时的瞬间回避也为97做了基础，对95中首创的“打击投”以及满能量后过高的攻击力做了一些改良和调整。所以，还是将其称为“继承”较为合适。但不知是何原因，SNK在96里取消了特殊技，这不能不说是一大遗憾。

1997年，经过96的投石问路，97理所当然地获得了成功。在推出鼓励进攻的ADV模式同时保留了和以前较为相似的EX模式（笔者意见：97的EX模式相比ADV模式要弱一些，98则比较平衡），特殊技重出江湖并成为了连续技中不可缺少的一环。官方连续技录像VCD的出现更是刮起了一股练习连续技的风潮，甚至波及到了一些以

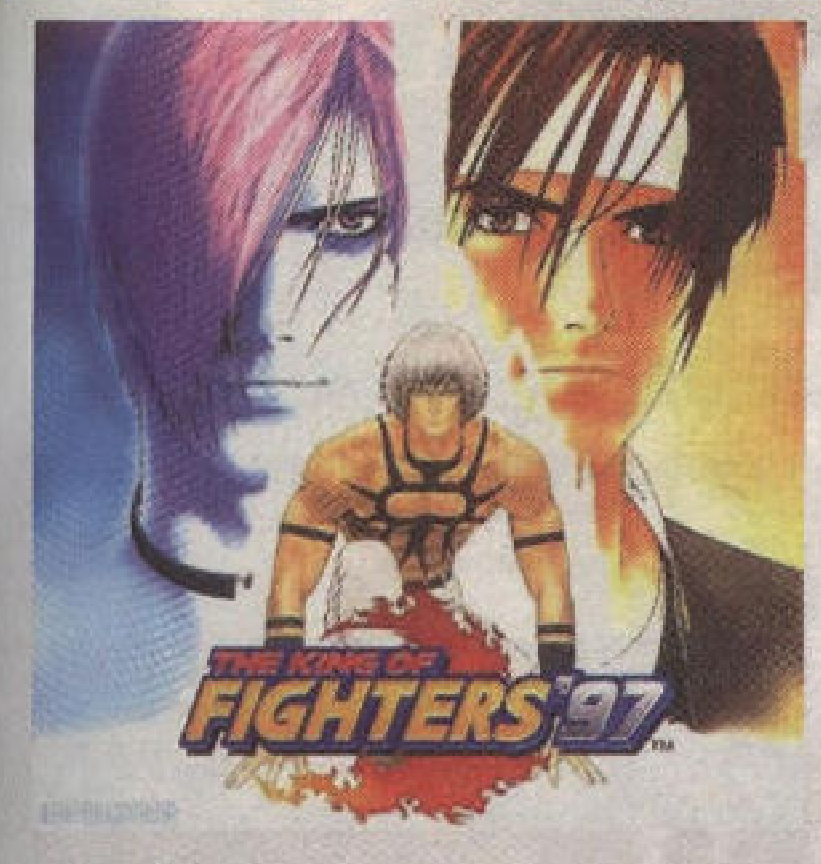








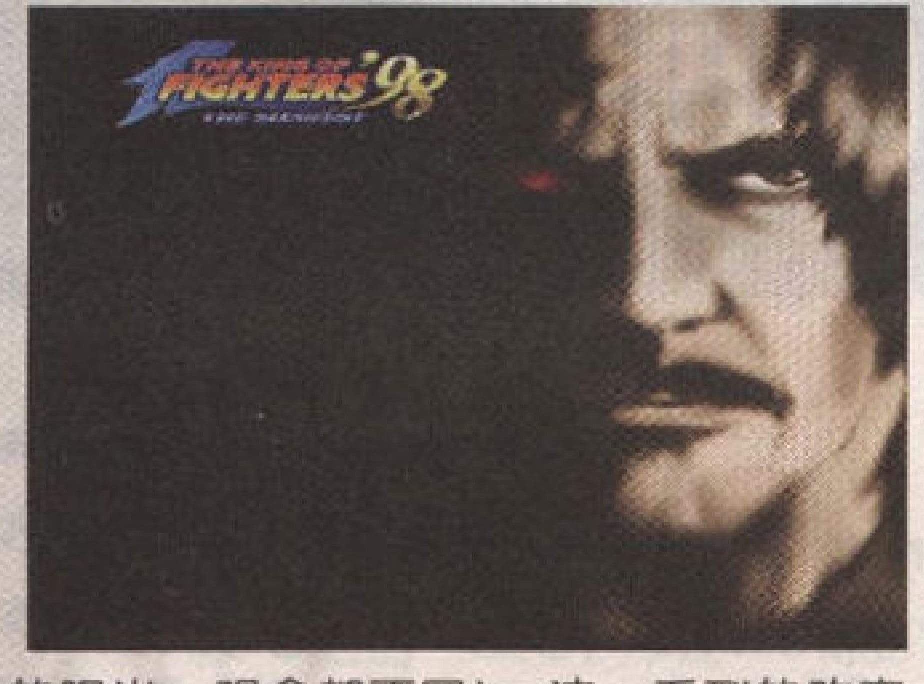




前出的老游戏，无数的连续技在不同时期、不同厂商的格斗游戏中出现。就笔者的感觉，97的出现改变了许多人对格斗游戏的认识。连续技不是万能的，但不会连续技是万万不能的。这些变化可以说综合了历代KOF的特点，并加以改良、融合、进化。

当然，97并非完美无暇，首当其冲的就是超杀的无敌判定过强，尤其像八稚女、雷光拳之类。所以，一些97比赛明文规定禁止用超杀对空，有的甚至禁用裸杀，违者判负。这当然是一种鼓励进攻的手段，就如当今各类竞技比赛，虽然防守反击是一种有效的手段，但更多人还是喜欢看到进攻至上的对战。

1998年，《KOF98》达到了系列的一个高峰。在97的基础上对一些瑕疵加以改进（比如超杀的无敌判定），对于游戏的平衡性也做了较大调整（完全平衡是不可能的，毕竟每个人的眼光、观念都不同）。这一系列的改变使得98在对战时呈百花齐放状，而不像其他几作对战时就几个比较强的角色轮流上，剩下都是鸡肋。虽说在EX模式下一些角色有无限连（ADV模式中则是难度相当高的Kim无限霸气脚和无限飞翔脚），但是真正能用好EX模式的人毕竟不多，再加上ADV模式更适合高节奏对抗，所以98之后EX模式淡出了历史舞台。



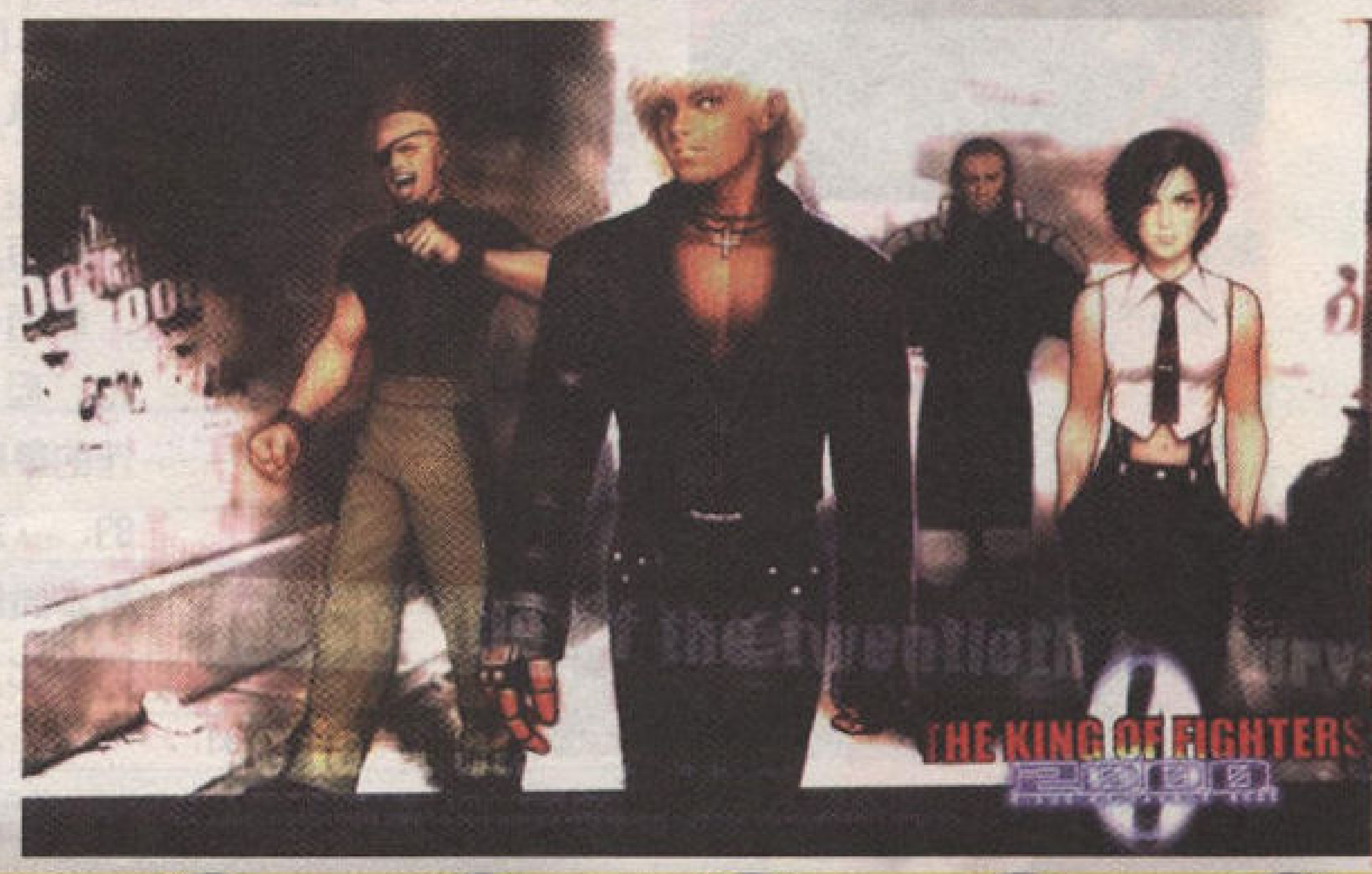
综述：KOF的操作系统从94到97一直飘忽不定，但每一次的改变可以说都是为了使其更加完善，经过96的承上启下，97获得了应有的成功并由此奠定了KOF的系统基准。之后的作品如果除去能量、援护等衍生系统，在主要操作、手感方面与97并无太大变化。98作为97的改良型，是最成熟的一作。以笔者经常去的上海卢工为例，那里的知名高手除了每一新作必玩之外，旧作中只有98仍是保留曲目，而在与一些网上的外地朋友交流中得到的结果亦是如此。98作为一款继承以前历代优点的作品，其经典程度自然不必多说。

背叛



1999年，听说SNK财务恶化，面临倒闭，这不由让人对99的游戏品质产生忧虑。在不安与期待的复杂心态中，99还算比较顺利地到来了。虽然在之前的介绍中已经得知了新加入的援护系统及AM、CM两个爆气系统，但亲身体验后仍然觉得新鲜、有趣。可惜这样的感觉并没有持续多久，随着时间的推移渐渐感到乏味。援护本身的不平衡使得游戏中始终是某几个人飞来飞去，AM、CM也并非全角色适用，只是某些人使用起来比较强而已。但仅仅这些就使KOF起了变化，许多常规打法不再适用，为了适应系统而必须改变自己的打法和风格，这样的变化在系列化的格斗游戏中是很少见的。

2000年，00在99的基础上变本加厉，AM、CM的变化一定程度上丰富了连续技的变化，非防御状态可随时呼援、一些援护可以追加攻击倒地的对手，由此演化出了许多非常简单的无限连，使游戏的平衡性大受影响，一些作为援护过强的角色甚至没有上场的机会（比如东丈），对战中稍有失误就可能导致满盘皆输。笔者甚至怀疑SNK由于某些原因而未对00做最后调整便匆忙将其推向市场，这导致00更像是一款表演味十足的乱斗。







2001年，改换门庭的01发生了巨大的变化（笔者一度因为其人设而无法接受），援护人数变为可选1至3人，能量槽和援护数合为一体等等。虽说3名援护的出现使得KOF的连续技变得前所未有的华丽，但是在实战中善于（敢于）使用3名援护的人实在少之又少。倒是一些虽然不能构成太多连续技，但是封位效果很好的援护（不知火舞）大行其道。卢工一次比赛原本规定不许把舞作为援护，之后又取消这条规则，从中也许能看出一些 ……

综述：从99开始，援护的出现使KOF 上了 一条路（笔者所说的继承与背叛并不是单 由援护 定，不是说没援护就是继承，有援护就是背叛， 体内 见后文）。虽然，一个完全平衡的游戏是不存在的，但是最接近平衡的游戏是最好的，98所受到的高度 就证明了这一点。然而，将KOF的未来 在一个不可能平衡的援护系统上，这是然是一个错误。





2002年，KOF的最 一作02登场，取消了援护、回归3对3、高节奏对抗，似乎让人感觉回到了97、98的时代。但就此将02 为一款继承的作品还言之过 ，因为对于99到01而言，02仍然是一种背叛。所以，笔者在文首就提出：2002其实已经 在了继承与背叛的 道口……至于KOF将何去何从，也许只有03可以 。

题外话

到这里，笔者想起了两个朋友的 ……

一个 经也是KOF高手，但在初玩00之后便放 了KOF，最后一次见到他时他对 说：" 可以和 打 ，01一定也有援护，但出法又会不一样。玩了一段时间99之后 就觉得没 了，打来打去就看到 由 乱飞，要不就是最后一 跳出来上演'大 ，本来以为00会好一点，但没想到 然还要 。可以说KOF从99开始就变味了，99比起98、00比起99打法、意识、反应都要有完全的变化，在99和00里，原来97、98的那种对战感觉已经不复 在。对于这样的KOF， 觉得已经没有必要再玩下去了……"



一 个 是SF高手，他说："如果 和SF比KOF 大 之类的 定听不进，不过 觉得KOF在一个方面 对不如SF，那就是SF的风格至今始终没变。虽然SF到现在已经很多年了，但是在玩SF最新作时，那种'始 SF 的感觉 然 在。而在玩KOF最新作时已经体会不到94的那 感觉，甚至在回 上一作时都会有 生的感觉。现在的KOF新作如果换一个名 ，换 角色， 人的感觉就是一个新游戏。而SF 使做了这样的改变，玩家在游戏的时 也一定会觉得：'这个游戏 这 像SF……"

结语

在听过那位SF高手的 之后，笔者 着去玩了一下《SF .3》和"始 SF"，结果如其所言。这让 想起了"SF之 "—— ，他 表 如果正统SF的下一款作品没有 性的变化，那他会将其 名为《SF .4》，而非《SF 》……



就笔者对SF 的了 而言，SF每一款真正意 上的新作（ 到 、 到 ）与前作相比的 都有相当大的变化。但是如果将旧 作的最后一款和新作的 一款相比，其过 是相当自然的， 没有如今KOF新作变化的那种生硬感，也就是说其本质仍 在"始 SF"基础上。 许，像SF这样的进化 是继承一 的本意。

在岔道口的KOF，下一 的方向是继承 还是背叛，让我们拭目以待。



如果不出意外，《KOF2003》将于12月发售，不过国内大部分地区估计在半年内仍只有《KOF2002》玩。在《KOF2002》的末期，特此与大家讨论一下一些开始被大家忽略或者低估的。

图/文：KOFUNION/Kipak





KOF 2002 末期的部分潜力人物简析

K'



2002 的 K' 失去了 2000 里超速的↓ →A/C，2001 无耻的→↓ A 和超爽的↓ ←B，甚至失去了↓ →A/C 后的←B/D，不过 K' 得到了更为可贵的东西——速度。2002 的 K' 要充分发挥出速度的优势，进则飞身而上，退则无影无踪，控制距离是 K' 制胜的法宝。地对空方面，如果对手中、大跳则不用犹豫，→↓↘C 送给他，小跳压制或者骗你升龙只要站 A 或者站 CD 即可；空对空，首选跳 B，其次是跳 D；空对地，跳 B 基本可以吃掉一般角色的↓B，可以安心使用的空地两用，对付 Choi、Chin 或者 Shermie 的↓B 等位置极低的角色还是要用跳 C 或者跳 A，而喜欢↓C 的就要用到跳 CD 了。

K' 的常规打法就是拉开距离，空发↓ →A/C 骗能量以及迷惑对手，一般情况下都不要出后续的→B/D，这招不但判定差，而且出招后硬直巨大，对手跳过来就以上面的方法击落。进攻时，对手防御住↓B，↓A 后选择出↓ →

连续技推荐

非 ，无能量	C(2 Hit)，→B，↓↙←B
非 ，无能量	↓B，↓A，↓↘→C，→B
非 ，有能量	C(2 Hit)，↓↘→↘↓↙←A/C
非 ，有能量	C(1 Hit)，→A， ↓↘→↘↓↙←A/C
，无能量	↓B，↓A，↓↘→C，→D，→↓↘C
，无能量	↓B，↓A，↓↘→C，→D，CD，↓↙←B(空) ↓↙←B(空)
，有能量	↓B，↓A，↓↘→C，→D，↓↘→↘↓↙←A/C
，有 能量	↓B，↓A，↓↘→BC，→D，↓↘→↘↓↙←AC
，有 能量，可发MAX2	↓B，↓A，↓↘→C，→D， ↓↘→↓↘→A/C，BC，↓↙←C.A(必中MAX2)



C 或者不动等对手 AB 过来。另外，↓D 距离很长，对手防御后取消↓ ←B（要让对手防御），↓ ←B 基本没有硬直，再配合取消↓ →B／D 有效把距离控制在自己的手上。

究极连续技

有三颗以上能量：C， →A，BC，跳 C， ↓C， ↓↙←B(空)↓↙←B，取消→↓↘C，取消↓↙←B(空)↓↙←B(空)，{→↓↘A 取消↓↙←B(空)↓↙←B(空)}x 1~3，→↓↘A 取消↓↘→↘↓↙←A/C 或者↓↘→↘↓↙←AC

以上这套版边可以用↓B，↓A，↓ →BC，→D 始动，然后→↓ C，取消↓ ←B(空)↓↙←B(空)开始。

椎拳崇

同样，2002 的他失去了 2001 里拥有无耻判定的←↓ B，不过所有良好普通技特性都保留了下来，另外追加了实用性超强的 MAX2。实战中他还是打牵制和波升战术，与以前变化不大，另外就是↓ →B／D 有格挡效果，击中后对手浮空，可以简单地追打跳 CD 或者前冲← ↓ D 取消↓ →↘↓←D。



平时要多用↓A，站 B 牵制，→A 的中段技也比较好用，还有就是跳 C 会比较容易打到逆向。在可发 MAX2 的情况下一般最好使用 MAX2 增加一倍的攻击力。使用椎拳崇的思路就是一定要稳，耐心打牵制，慢慢地确定优势。他的进攻不是很犀利，连续技也比较少，不推荐喜欢疯狂进攻者使用。

连续技推荐

①跳 D，站 D，←↙↓↘→A
②跳 D，站 D，↓↘→↘↓↙←B



究极连续技

MAX2 增强后，版边：跳 D，{站 D，→B}x2，站 D，←↙↓↘→A

版边：↓↙←A，跳 D，站 D，→B，↓A，BC，站 D，→B，↓A，←↙↓↘→C，空中取消↓↙←C，落地后 MAX2(↓↘→↓↘→BD)

草薙京



时至今日，大部分玩家仍觉得真草在本作比较废。的确，他失去了前作中的很多优点，不过我感觉他仍然很强，只是和 K' 一样，打法需要有所变化。在 2001 中真草有无耻判定的跳 CD 强行压制，不说没有升龙的角色，一般的弱判定升龙都会被他跳 CD 硬撞下来，还经常 Counter，而到了 2002 里，这方面的优势几乎不存在了（里草的跳 CD 都要比真草好用）。

2002 的真草保留和变化后的优点是：→↓↘C 依然超级强悍；←↓↙B 恢复打得到下蹲对手的判定范围；超快速大蛇薙；以及简单、实用、攻击力强的 BC 连段。所以，2002 里真草的打法要围绕着他的优点来制定。→↓↘C 判定出现快，容易出现 Counter，攻击力超强，一定要把反应→↓ C 用到很熟练，切记不能对地使用→↓↘C；←↓↙B 的牵制和快速判定也可以压制到对手，不过这招不要多用；↓C 判定还算不错（虽然比起 99 和 2000 还有差距），可以在混战中使用一下；站 B 的范围还不错，不过速度不快，可以偶尔牵制使用；↓↘→A 的速度还不错，可以在对手有小量硬直的时候加以反击。进攻方面，跳 B 和大跳奈落落（↓C）还是比较容易打逆向的，另外可以↓B，↓A，↘D（2 Hit），超快速大蛇薙，或者↓B，C，BC，→→C……



推荐连续技

无能量，非	奈落落 / 跳B/ ↓B，站C，↓↘→C， →↘↓↙←A/C， →A/C， →↓↘A/C
无能量，非	↓B，↓A，↘D(2 Hit)
无能量，	奈落落 / 跳B/ ↓B，站C，↓↘→D.D， →↘↓↙←B， ↓↘→B.B，大跳CD
两 以上能量，非	↓B，↓A，↘D(2 Hit)，超快速大蛇薙
两 以上能量	奈落落 / 跳B/ ↓B，站C，BC，→→C，→↓↘C，取消{↓↘→C，↓↘→A} X N，到版边后↓↘→D.D，{↓↘→A，取消→↘↓↙←B} X N，最后视能量情况取消MAX大蛇薙 / 普通大蛇薙，也可以不取消直接接超快速大蛇薙，如果取消接MAX大蛇薙 /，后面还可以追加超快速大蛇薙或者↓↘→A，→↘↓↙←A/C，→↘↓↙←B/D。





不过空对地只有跳B 可以信赖。

总之，真草的思路就是BC连，一有机会就用攻击力优秀的BC连重创对手，同时用快速反应的→↓ C等招式封杀对手的进攻。

究极连续技

版边：跳奈落落，跳奈落落，站C， D(2 Hit)，BC，跳奈落落，站C……



MAYLEE

这个角色怎么说呢，其实大家也都知道，主要就是站D (2hit)，↓↘→B/D，B/D，↘B/D，ABC，D/↗D……这套能够100%成功，Maylee就比较恐怖了，接 D，↓↘→↓↘→A/C，和D，↓↙←A/C，取消↓↘→↓↘→A/C，甚至简单的D，↓↘→A攻击力都相当可怕。平时拉开距离，使用英雄模式下的普通技和必杀技牵制和逃打，都是比较强的。但是这个角色有着致命伤，一旦被压制在角落而又没有能量的话，就很难摆脱了。总之用这个角色感觉有些赌博性质，要不就是大胜，要不就是惨败。



究极连续技

跳D/C，D(2hit)，↓↘→B/D，B/D，↘B/D，ABC，D，BC，→→↓C，ABC，→→ ↓↘→B(1 Hit)，ABC，↓↙←A/C，取消↓ →↓→A/C

此外Maylee也存在一个Bug模式，具体就不在这里说了。

推荐连续技

①跳D/C，D(2hit)，↓↘→B/D，B/D，↘B/D，ABC，D，↓↘→A/(↓↙←A/C，取消↓ →↓↘→A/C)
②跳D/C ，D(2hit)，↓↘→B/D，B/D，↘B/D，ABC，↗D，↓↘→↓↘→A/C



限于篇幅，这次先谈到这里。除上面介绍的外， 家 ，Kula，Whip等人也是开始不很被看好，后来感觉越来越强的角色，有机会再 吧。最后，欢 大家来拳皇 论 (http://kofunion.126.com)一起讨论。

有一个悠久流传的传说，主角是正与邪、光与暗。

从月升到日落，从支离破碎的现实到混沌的虚幻，漫无边际的权欲野心，死心不息的亡命追逐，周而复始……

众邪神对大地的觊觎从未间断，然而一直以来阻止他们将人类世代生存的家园化作死亡地狱的正是传说中的龙之一族，以及那把诞生于龙神之牙中的——龙剑。

飞檐走壁、五行遁形的龙之忍者能遏制一切邪念。

雪花银色、熠熠生辉的龙剑会照亮光明未来！



忍之心·龙之剑

FC	游戏厂商：Tecmo	发售时间：1988
	容量：1Mbit	游戏类型：ACT

新生的正与邪

古老的亚马逊流域上游，险恶的地势令无数执著的探险者都望而却步，正是在这片神秘、幽静的地域，存在着无数蠢蠢欲动的恶念，它们的温床就是那些自远古时代就一直遗留下来的遗迹群……

揭开遗迹神秘面纱的人有两个，其一是考古学家斯密斯博士，另一个就是龙之家族传人——龙健。

两个雕像、一块石板，小石板记住了岁月的变迁，也记载着遥远过去的传说。



两个雕像里封印着巨大的邪恶力量。只要汇集这两个雕像的力量，就能够毁灭整个国家，随之而来的就是邪恶的繁衍，死亡的降临。从前，曾有一名忍者用龙剑压制住邪恶之力，但未能彻底清除，只是把将其封印于两个雕像，希望借岁月的流逝来渐渐磨灭。于是，这两个雕像被封禁在遗迹中，直至龙健和斯密斯的到来。



由于害怕雕像会落入坏人之手，二人决定各保存一个。

没有不透风的墙，邪鬼王和CIA特辅组织两股势力同时展开了雕像的争夺，正与邪的最初较量以龙健的失踪、史密斯的死亡而告终。年轻的龙隼从弥留之际的老人处了解到，已经沉睡了长达700年之久的邪恶之力即将被激活，由此决意继承父亲龙健留下的称号与那把斩邪之剑。新一代龙之忍者诞生！

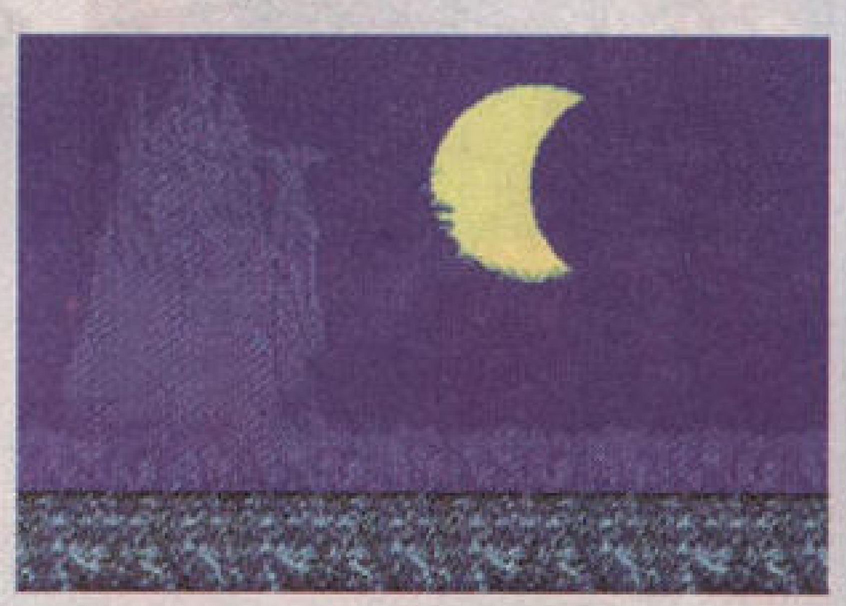


邪鬼王，丑陋的外貌，卑劣的性格，膨胀的野心，在暗处继续窥视事态发展的同时，也“安排”着龙隼的演出剧本……在邪鬼王的城堡顶端，年轻的忍者将父亲体内邪灵驱除的同时，也目送了父亲的离去。亲情与大义，安慰与痛恨，个中的种种情感也许只有从风的哭泣中体会……



“黑月”，石板上所记载的最可怕的现象……

当邪鬼王以艾琳做诱饵，从龙隼手中得到另一个雕像时，这一幕终于上演——时隔700年后的恐怖与死亡盛宴。面对眼前颤抖的大地，想起父亲临终的托付，龙之忍者拼尽全力，以坚定的意志将锋利的斩邪剑插入了邪鬼王的核心……



噩梦再临

在人类的私欲与野心没有完全消除之前，历史将注定继续她蹒跚坎坷的进程。所有“邪鬼王事件”的见证









者，都将被剥夺活下去的权利……

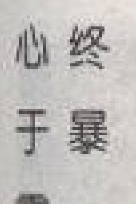
CIA首脑福斯特使用他恶毒的手腕，使龙隼挂上了“杀害CIA成员艾琳”的罪名。为找出真相，为自己洗清罪名，龙隼唯有亲身前往CIA的研究要塞。邪鬼王死时产生了次元裂缝，从中有着无尽生命能量放出。这座戒备森严的要塞就建立在邪鬼王城堡附近，意在掌握这些令人垂涎的巨大能量。

随着调查的逐渐深入，龙隼终于来到了“艾琳事件”的真正凶手面前，那就是自己的克隆体，他用实际



能力展现了CIA的初步研究成果。但在“邪即斩”的龙剑下，罪恶的傀儡始终只有一个下场——死！

研究要塞的关键人物除了福斯特外，还有一个城府更深的库兰西博士。在与龙隼的对质中，库兰西的野



心终于暴露，



他将连接生命能量的亚空间之门开启，随即进入到亚空间中。而想要追随库兰西前往亚空间的凡人福斯特，只能无情地被亚空间能量撕成碎片。

龙隼凭着自己龙之忍者血统，彻底打倒了已注入亚空间能量的克隆体，并追击库兰西至亚空间尽头。原来这个鬼神莫测的亚空间竟然是一艘战舰，而且这同时也是地面上那些遗迹群的真面目！库兰西肆意展示着源源涌出的亚空间能量，大地变成了火海。难道这就是库兰西所言的崭新时代么，地球的历史就任凭这样的杀戮与恐惧重置么，就让手中愤怒的龙剑作出最好的回答吧！





满载欲望的方舟并没有开创那所谓的新时代，因为它的航向在一开始就已经注定了，那就是——黄泉。隆隆坠落的亚空间战舰带走了那些不属于这个世界的生命体，也带走了妄图翻弄历史潮流的野心。流星闪过，龙隼归来。宁谧的夜幕过后，初生的朝阳在宣布新一天的到来，但是这样的



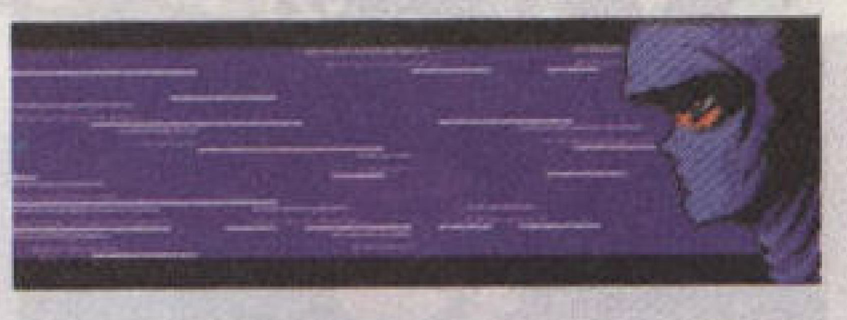
日子究竟能维持多久呢，为什么人类总是抱有野心，即使最后自己被伤害被打倒也不愿放弃这些欲望呢……



剑锋相对



黄泉的方舟并不是终结。明朗的天空依然飞舞着觅食的凶恶秃鹰，阴湿的暗丛盘旋着奇毒的蝮蛇，就算是弱小的蝼蚁如果被权欲侵蚀，也会产生蚕食大象的妄想。小小的暗涌汇集在一起，就能形成危险的狂潮。





很大程度看来，反角的强大并不单纯在于其绝对力量，而在于其可以不择手段，明暗并进、软硬兼施。艾琳再度被虏走，一时间众多的牛鬼蛇神也分至涌现，究竟是谁在暗中操纵着这些变故。在乌云密布的天空中，找不到任何答案，这个谜将指引龙隼前往何方呢。陌路狂

奔的途中，龙隼遇上了来自军方特种部队的人员罗伯特，他给出了简单的提示——卢亚加塔。

阴森的卢亚加塔内部，幕后黑手凶魔天帝终于现身，他利用艾琳的鲜血唤醒了那把凝聚着妖气与怨念的邪神剑（邪神剑来自于邪鬼王的骨头），并想以此让龙隼臣服。剑锋相对的战斗过后，邪终究不胜正，凶魔天帝虽然倒下了，但却带来了一个更令人震惊的消息——邪鬼王还活着！他不仅把上次战斗时被解放的邪神之力重新注入体内，而且还将太古强大的力量也弄到了手。







邪神之力不会灭亡，原来被打倒的邪鬼王只不过是让太古众邪神觉醒的一把钥匙，如果邪神剑能够吸收龙之忍者的生命，就能觉醒真正力量，解开黑暗之门的封印，复活众邪神！作为祭品的艾琳将会成为孕育众邪神的母体，龙之忍者的血将会成为邪神的血。

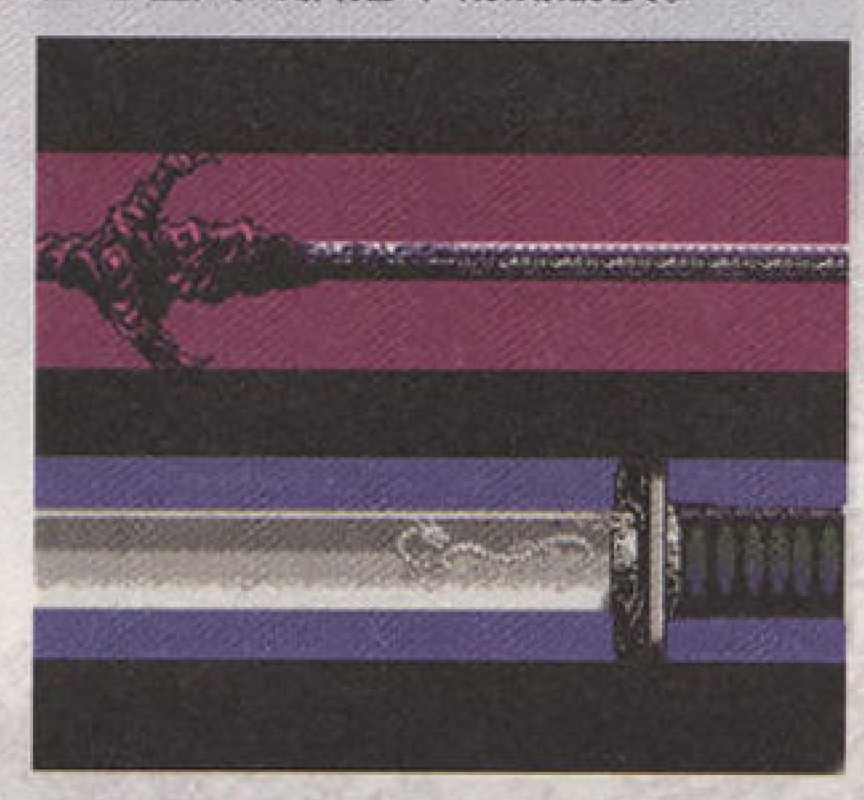
黄昏中，新生邪鬼城堡闪耀的冥火是在暗示，还是在嘲笑呢。





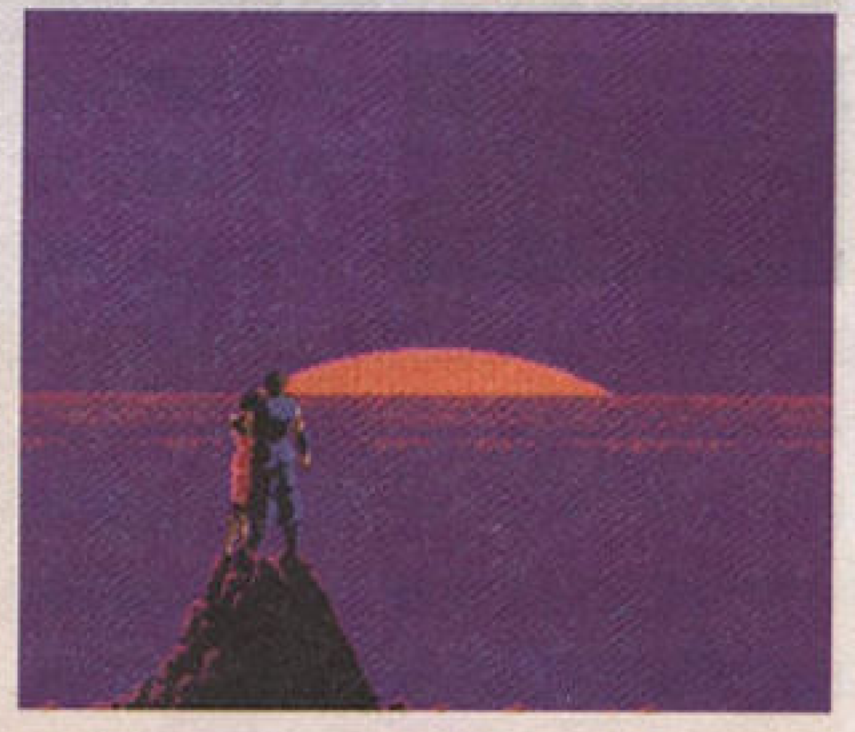
"你……是不可饶恕的！"当龙因震怒而竖起麟片时，那种力量将是不可阻挡的。短暂的对峙之后，邪鬼王重新回到了他的归宿——地狱，他最后能做的只有用自己的鲜血进一步激活邪神剑，凭借它的力量使残余在恶魔之卵中的邪恶力量降生。

这就是最后了吧，随着龙剑力量的释放，恶魔之卵化为灰烬，邪神城堡也在风雨飘摇中彻底崩溃。



龙剑放出的光球将昏迷中的艾琳唤醒，大地上的生命也重新打开，夕阳西下时的玫瑰色天空在为未来祈祷，为几经波折终于平安走到一起的二人祝福……





忍者龙剑传综述

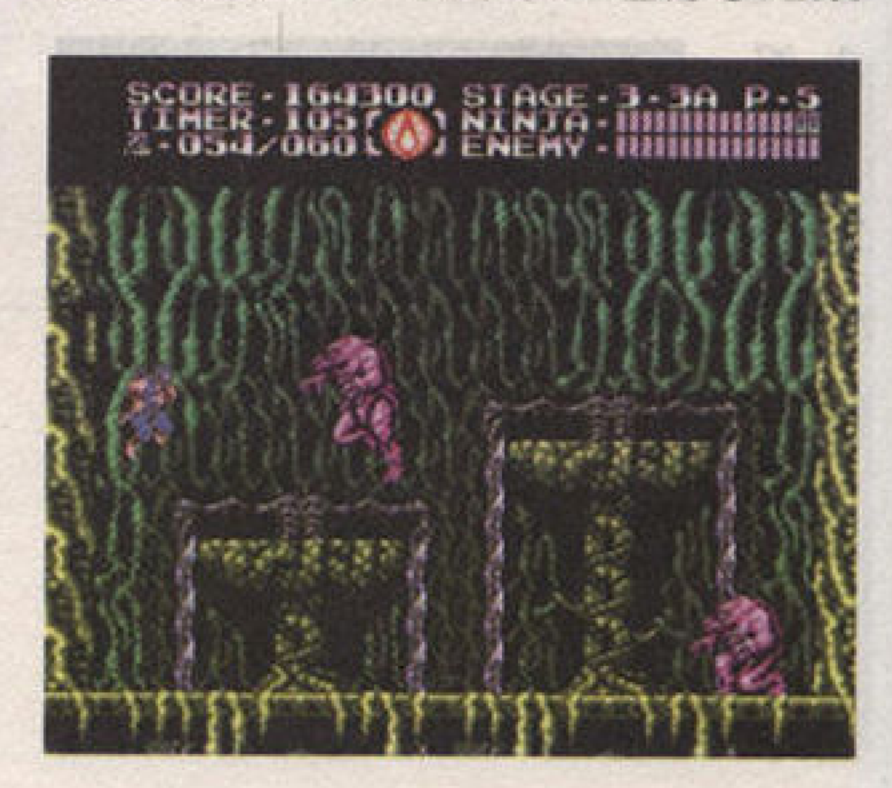
作为Tecmo十年前的作品，"《忍者龙剑传》系列"将FC的机能发挥得尽致淋漓，如果说88年推出的初代在各方面表现上尚存在一些瑕疵，那么随后于90、91连续推出的两部续集《忍者龙剑传 II　暗黑的邪神剑》和《忍者龙剑传 III　黄泉的方船》则真是令众多玩家感动涕零的大成作品。

谈到这系列游戏的画面和音效，恐怕很多朋友都会拍手称快吧。的确，游戏的画面在Tecmo细心的制作下，显得相当精致，记忆最深刻的莫过于2代中那电闪雷鸣的外城郊，漆黑的夜幕不时交织眩亮的闪电，死寂中参杂阵阵雷声，加上空冥的BGM，让人在游戏时不自觉心惊肉跳。另外有特色的场景还有晶莹剔透的冰原，急旋向下的流沙，还有不断蠕动欲吞噬一切生物的亚空间等等。而音乐方面，总体说来给人最大的感觉可以总结为四个字——风的律动。不过，GameOver时那段BGM还是很有特点的，呵呵。





三部作品在系统上基本保持一致，只是在一些小环节上进行了细致





调整，比如说从2代开始，龙可以在墙壁上自由行动以及使用忍术，而初代只有在梯状的壁岩才可以上下爬动。再比如，初代中红色的忍道具只能回复部分忍术值，后两作则可以直接回复到满值，这无疑让玩家在游戏过程中能更放心地使用各种忍术，毕竟忍术是忍者的标志性技能。

忍术在游戏中的设定是全方位的，近身的护身火是混乱场面时最有



效的脱身术，1代中的护身火有时间限制，后两代才可以真正当作忍术使用，但是消耗的忍术值也是最大的。对正前方的大飞镖其实是相当好用的，因为它具有回旋性质，只要看准它飞回的时机跳起，就能使它继续向反方向飞行攻击（理论上只要不让它回身就能一直回旋下去），特别在2代带着两个影分身的时候，更是能上演“飞镖乱舞”的绚丽场面。对空火和对地火都属于针对性很强的忍术，只有在一些特定难点的地方才能看出其真正威力，谈不上孰强孰弱。唯一比较鸡肋的忍术是1代的旋刃术，虽然它在一定程度上有护身效果，但判定时间并不长，而且只要跳在空中挥剑就会自动使出，让人觉得极不爽。

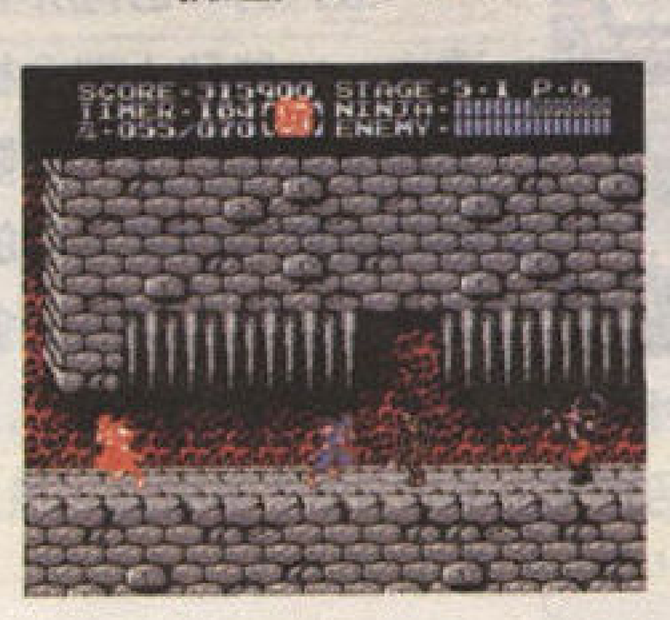
在2代里，我们曾惊喜地发现，龙隼能够在游戏中拖带两个影分身！这不仅有效提升了攻击的扩展性（特别是忍术攻击的威力与范围陡升），也让不停穿梭于各个凶险诡异版面中的我们在心里或多或少得到一些同行

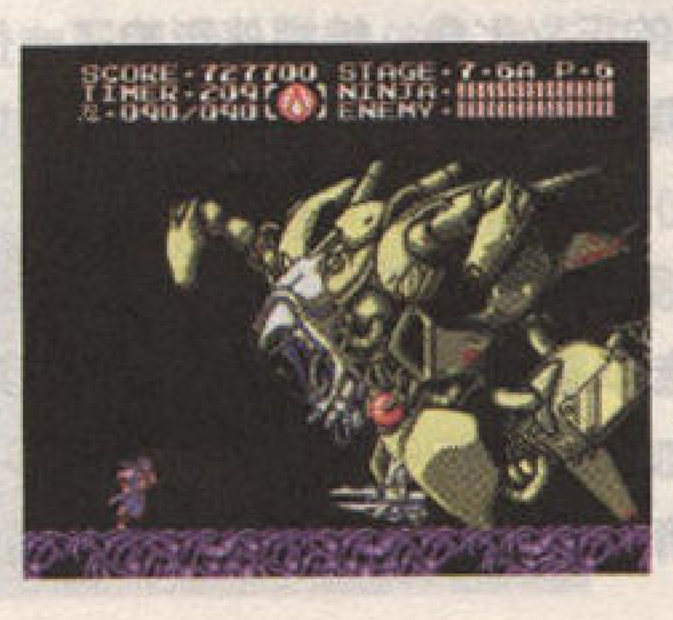




的安全感。不过这种设定在很多场面下，使游戏的难度锐减，因为叠影攻击的威力实在令人发指，记得面对最终Boss时，我就是利用3把剑“唰唰唰”短短几秒钟就将其解决（看着Boss血槽飞速减掉的感觉真爽）。这无形中让追求躲闪腾挪的游戏初旨暗暗失色，肉搏不是忍者的风格……意识到这点的Tecmo在3代中取消了影分身，作为补偿，加入了剑风。在游戏中获得剑状道具后，龙剑的攻击范围和距离就能加大（威力并未变），越往后的战斗，剑风的优势就越能体现，它确实在很大程度上能节省忍术。

平心而论，“《忍者龙剑传》系列”除了初代偏难外，后面的两代都还算适中（至少以前我都能不Continue就通关）。这是个比较讲究节奏，特别是挥刀节奏的





游戏，在游戏中出刀一定要准，切忌胡乱砍。由于游戏中消灭的敌人会因为版面的回拉再度出现，因此经常会让人手足无措，但其实我们在某些情况下也可以巧妙利用版面的拖动将一些敌人“拖出”版面（其中的代表就是最惹人讨厌的来回飞翔的飞鹰）。Boss战打的是细心和耐心，至少半数的Boss都有比较大的破绽，少数几个难以捉摸的Boss在己方血槽不是很低的情况下也应该能顺利磨死。

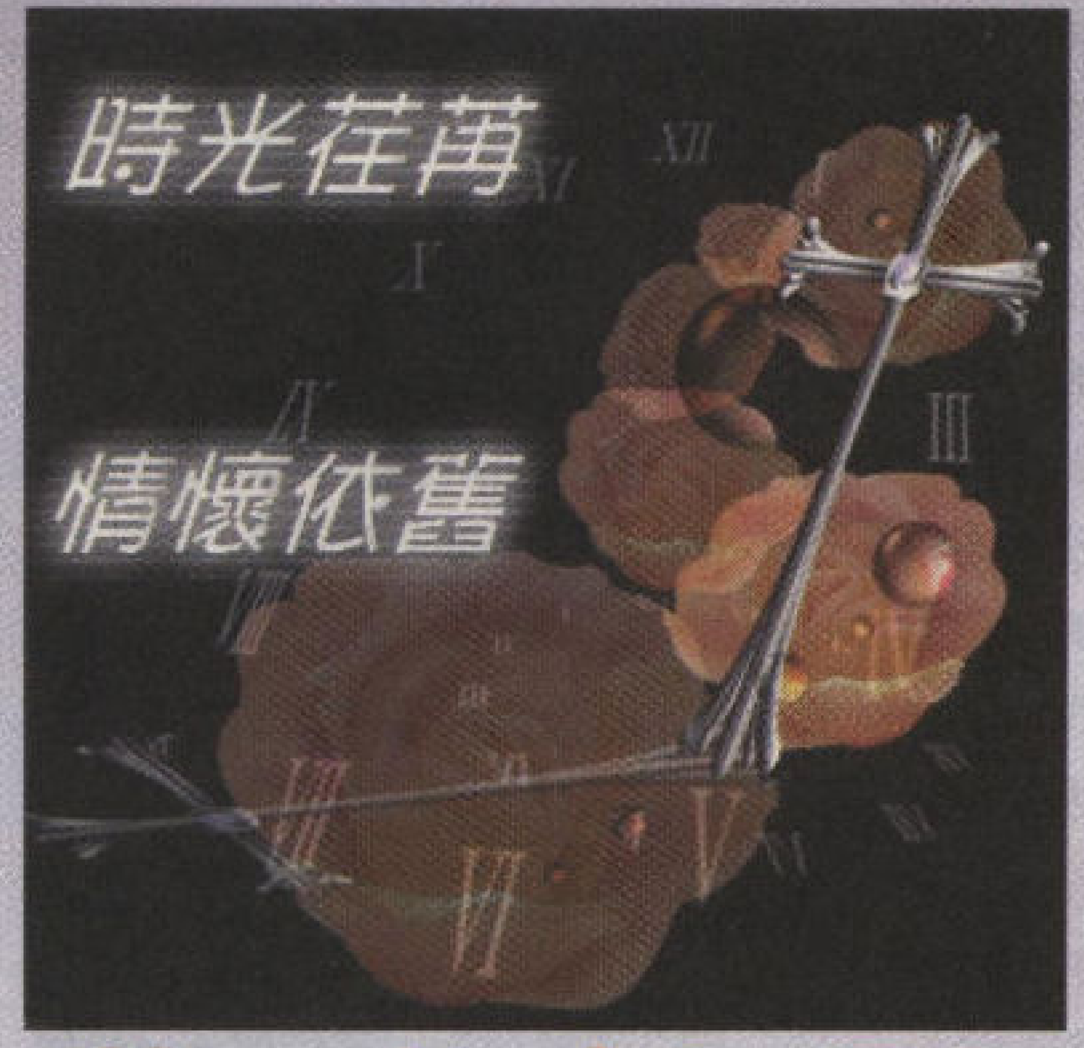
自“次时代”以来的很长一段时间里，Tecmo一直给人一种感觉，那就是老是在吃《死或生》的老本，无



论是《死或生》续作还是其衍生作品《沙滩排球》都是如此。就当大家认为其在很长时间内仍将安于现状之时，Tecmo却带来了一个令人惊喜的消息——《忍者龙剑传》的续作即将于今年11月份在Xbox上登场！另外，Tecmo会社著名游戏制作人板垣伴信亲自透露，这部游戏的海外版还将把FC版《忍者龙剑传》收录入内（日本Xbox版是否收录目前不明）。在全新主机上体验过去的经典，一定会别有一番感触吧。







游戏拾零

十月应该是各位学生朋友们相对安定的一个月，消除了开学初的不适，也没有期末考试的烦扰，也许现在又进入了一个游戏的黄金时期呢（并没有怂恿大家不顾学业、疯狂游戏的意思）。

最近在国内的一个游戏论坛看到一些关于FC游戏怀旧的帖子，发现其中有许多有趣的发言，如"《外星战将》……不错，比较难，比较长，也挺丰富，能用好几个不同的主角，但是我、我弟、我表弟（当时8岁）都能通关。以前我玩《超级马里奥》也很不错的，只要见到乌龟从台阶上下来，就踩上去不停加人，直到人数由数字变成皇冠等图案，再到一不留神加暴掉死了，当时也认为Mario谁与争锋啦"。

其实，在我们EZ的游戏论坛也有着许多对过去游戏经历感怀的帖子，这是非常好的现象，玩家们的许多感觉都是相通的，把你自己的真实感触表达出来往往能引起大家的共鸣。不过，《外星战将》……这个确实……

时空小子(Booby Kids)

推出时间：1987年　厂商：NIHON BUSSAN　机种：FC　游戏类型：ACT



这个游戏对许多朋友来说也许有点陌生，但实际上它确实相当有趣。我只在一盒8in1的卡带上玩过，之后就再没找到，直到模拟器以及这个游戏的Rom出现。

游戏的主角由于时空扭曲而被抛回原始时代，为了恢复正常时空秩序，时空小子必须艰难穿越各个时空，直至击败事件的祸源Boss。游戏的每个版面内都有着许多"时代标识"，时空小子需要躲开敌人的追击将它们都收齐，这样才能打开时空门，从而进入下一个版面。根据时代的不同，版面上的标识和敌人也会各不相同，在开始的原始时代所要收集的是椰子，江户时代要收集的是卷轴，在工业时代则要收集万用表（？）等等，而敌人也相应会由原始人、忍者变为持枪的士兵等。总之，大家可以在游戏中真切体会到时代的变迁。

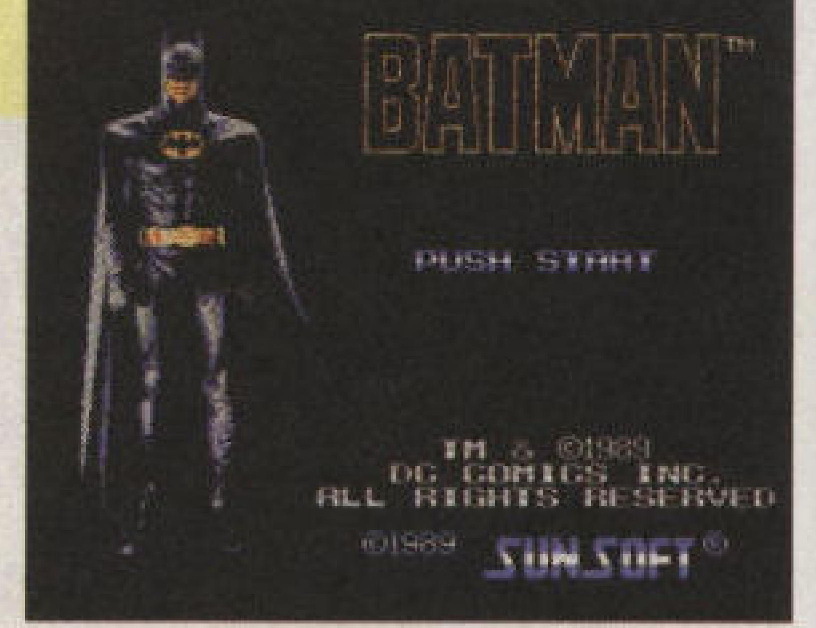
时空小子的攻击方式有两种，最常用的就是用A键挖陷阱使敌人陷入（此时如果再按A键，就可以把敌人活埋……），另外一种就是用B键放定时炸弹，炸弹除了可以炸死敌人外，也可以破坏障碍物（很多版面内，障碍物里面也隐藏着需要收集的东西），而炸弹的获得方法是在版面内一些特定的地点待机（会出现Bomb字样，一次性最多能加至9颗）。



敌人的AI也有所不同，有些敌人明知有陷阱也会义无反顾冲入，一些敌人则会机灵地绕开，了解这些特性后我们可以对症下药巧妙设置陷阱，有效地限制他们的行动。当然，盲目与他们纠缠是不行的，因为敌人被杀死后，在特定的地点会再度出现，而且每个版面也都有着时间限制。

蝙蝠侠(Batman)

推出时间：1989年　厂商：SUNSOFT　机种：FC　游戏类型：ACT



蝙蝠侠的故事风靡全球，拥有超Cool造型的正义化身，蝙蝠侠影响了一代又一代人，成为众多朋友们心目中不可动摇的偶像（日本著名漫画家桂正和堪称究极蝙蝠侠迷）。

作为该系列在FC上的首作，这个游戏的写实风格将原作的各种要素表现得相当到位，特别是其中阴冷、肃杀的氛围，而与成功的游戏画面成正比的是其游戏难度。也许是缺乏了当年对游戏的急切渴望，也许是RPG玩多了导致ACT技术的下降，一盘下来拼尽全力也只能止步于第4关的Boss（不过记得以前好像也是见到最终Boss而已，并未通




关……-_-）。

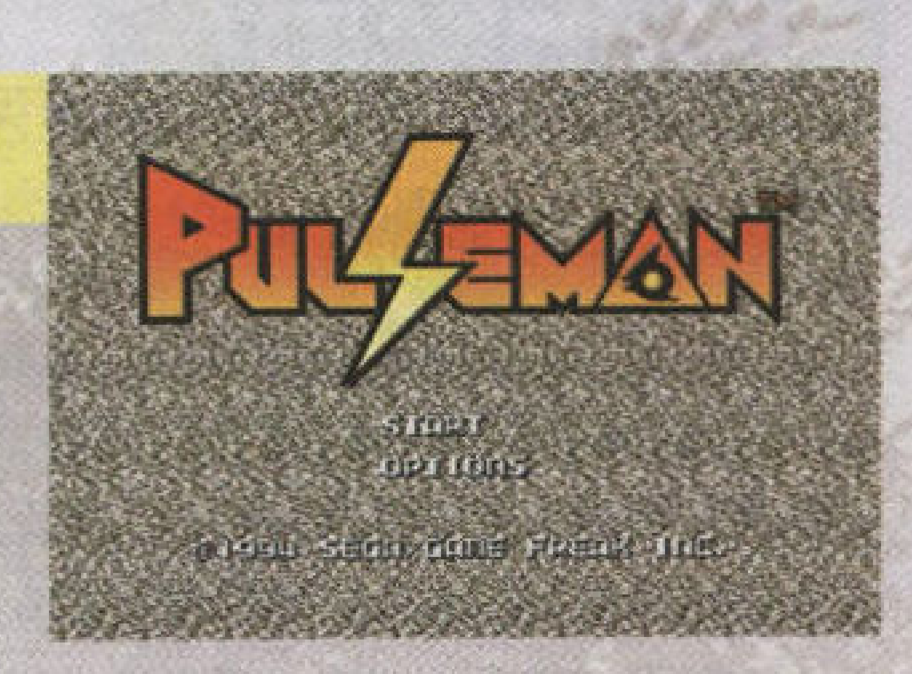
游戏的手感做得很好，最突出表现在蝙蝠侠于两墙壁间的反蹬攀爬，那种节奏感和流畅感的确让人身临其境。

击倒敌人可以获得三种道具：红心、子弹和方快E。其中红心加血，方快E加分，子弹加弹药数。游戏中按Start键（Select暂停）可以切换武器，包括回旋标、导弹枪、散弹，子弹值最高为99。这些武器的加入，无疑让蝙蝠侠如虎添翼。

OK，拿上手柄去会会那个可恶的Joker吧！不管怎样我也还要挑战一次……

脉冲超人(Pulseman)

推出时间：1994年　厂商：SEGA & GAME FREAK　机种：MD　游戏类型：ACT



提到MD的ACT，大家首先想到的也许就是Sonic那个蓝色小刺猬以及它的一群朋友们。SEGA的标志性宠物在为其挣得无数荣誉、利益的同时，也在无形中多多少少压抑了许多同类型优秀游戏的号召力，这个《脉冲超人》就是其中之一。

游戏初始可以由大家自由选择三个任务，在将其完成后还会陆续追加新的情节。给我印象最深的当属游戏中的城市背景，各种电子化光影效果让人流连忘返，加上流畅的多重卷轴，整个画面似乎都随着主角的奔跑一起舞动起来，眩之又眩已不足以用来对其形容。




作为城市守护英雄的Pulseman拥有酷似Rockman的外形，不过其攻击手段是自己的一双电腕以及电击波，除此外还可以蜷成电球作快速滚动、反弹攻击（还是Sonic……），而被击中的敌人则会以星星点点的闪花状消失，相当漂亮。



Pulseman拥有血槽设定，蓝、黄、红分别表示安全至危险三级状态，当然，游戏中也可以获得充电钻石回复血槽。与《Sonic》一样，在很多版面里都存在隐藏道具，这就需要大家自己开动脑筋找出取宝的路径了。

自信的眼神，灼热的个性，矫捷的身手，坏人的噩梦，犯罪的终结者。与《Sonic》相比，《Pulseman》稍稍欠缺的也许只是那种海阔天空自由翱翔的宽阔感吧。

外星王子(Ristar)

推出时间：1995年　厂商：SEGA　机种：MD　游戏类型：ACT



宇宙魔王将许多小怪物遣往青之星球，意在征服……

美梦中的外星王子从星云海中回归，反侵略战斗一触即发。

说到《外星王子》，我脑海中浮现的只有某期《电软》对其的简单介绍。95年，随着次时代市场的逐渐壮大，MD的软硬件开始渐渐退出时代舞台，因此本游戏有点身不逢时，其更大意义恐怕在于SEGA为答谢各位支持者所作的MD谢幕礼物吧。

与任天堂那个名叫斯塔菲的小星星有所不同，这里的外星王子是个有着纤细手脚的小家伙，而且那双伸缩自如的小手更是游戏中破关的关键呢。因为这个小家伙的攻击方式是用双手抓住敌人，然后用脑袋狠命撞击……除了攻击外，星之王子在树丛中攀爬更离不开那双手了，巧妙利用空中敌人制造滞空时机，再利用临近树木可以作出很漂亮的攀爬动作呢。另外，掌握好空中斜方向展臂攀登，还可





以到达一些看似不可企及的地方获取宝物。

充满童话色彩的游戏背景很好地结合剧情，鲜艳的色彩正是其中的关键，透明技术的运用也为游戏锦上添花，画面的表现力几乎穷尽了MD的静态机能。

游戏的难度与同风格的诸如《狮子王》、《阿拉丁》相比要小了不少，因此相信大家一定能以较为轻松的心态将其通关。



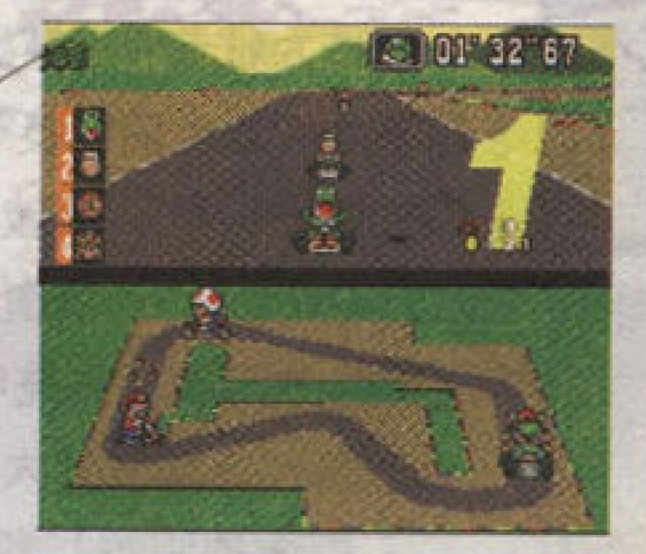
超级马里奥赛车(Super Mario Kart)

推出时间：1992年　厂商：NINTENDO　机种：SFC　游戏类型：RAC

作为N64上超出彩的《马里奥赛车64》的始祖作品，《超级马里奥赛车》现在玩起来仍然能带给人十足乐趣。

简单的操作，轻松的BGM，逗趣的马里奥群星，又一款曾经为任氏带来良好效益的游戏。这也让人不得不佩服马里奥实在是大牌得可以，只要标有其名号的游戏都能做到稳赚不赔。稍稍扯歪了，回到主题，这款赛车游戏虽然是结构相当简单的Q版游戏，但实际上任天堂在许多方面都做得相当细致，不同角色各不相同的操作手感便是最突出的一点。马里奥和路奇算是均衡性角色；公主没有速度优势，但胜在驾驶技术的突出；库巴龙和金刚爆发力强劲，但弯道技术令人汗颜。

游戏不支持多人对战，多少让人有点遗憾（不过真正支持多人游戏的赛车游戏还真不多）。主要模式就是马里奥GP杯赛，比赛规则没什么特别的，不过受不了的一点是，当你脱离赛道时间过久（？），就会被自动判弃权……赛道上布有许多金币，如果你技术自信完全可以忙里偷闲将它们统统收入囊中，但千万要小心，别让对手把你撞翻了，那样会同时把金币也全撞掉。其实，如果游戏中能加入丰富的攻击手段（如PS上的《陆行鸟赛车》），一定会更有意思。





Mini游戏自有其吸引人之处，不用费心思钻研各种弯道，就算闭上眼也能嘻嘻哈哈地开下去（夸张了，呵呵）。平日让众多五光七彩的3D游戏弄花眼的各位，不如用它来放松一下眼球神经咯。



龙珠Z 极度空间(DragonBallZ Hyper Dimesion)

推出时间：1996年　厂商：BANDAI　机种：SFC　游戏类型：FTG

80年代至90年代初期是《龙珠》的时代，没有哪个漫画迷能够逃脱这个名字，尽管很多人认为这部漫画的后面部分被商业化蚕食得有点惨不忍睹，但凡真正的“龙珠迷”还是得平静地接受吧。

《龙珠》在各主机上推出过形形色色的游戏，不仔细想想一时还真数不清楚，其种类包括ACT、RPG、FTG等等。作为超任末期推出的这款FTG，还真很难说清其最大卖点在哪，我们不妨就把它当作《龙珠》故事的终结作吧。游戏的剧情是从那美克星弗利萨的最终型到沙鲁完全型，再到最BT的布欧，囊括了故事几个大阶段的最终Boss。我方可控制的角色则有短笛、超级孙悟空、超级贝吉塔，以及超级赛亚人合体型等。人物绘制得相当有型，即使与“次时代”主机上的几个《龙珠》游戏相比也毫不逊色，这就是另一个吸引人的地方吧。

与漂亮的人设相比，游戏性稍有欠缺，操作手感甚至还不如原来的《超武斗传》，让人有点遗憾。不过“天下第一武道会”模式依旧健在，在练习模式下操纵熟练后，玩玩明星大乱斗还是不错的。





总的说来，如果你对《龙珠》不是很感冒，这款游戏估计提不起你太大兴趣，但如果你与我一样曾经是将海南美术



摄影出版社那一版本的漫画一本不落完全收齐的超级“龙珠迷”，并且近期内进行过相关“复习”，那你一定能从这个游戏中找到相当的乐趣。

罪与罚 地球之继承者(Sin & Punishment)

推出时间：2000年　厂商：NINTENDO & TREASURE　机种：N64　游戏类型：ASTG



这个游戏可是微风同学强力推荐的，自称一命通关的他每次聊N64都会想尽办法扯到这个游戏上来，看来这个游戏魅力非凡。

初初玩过之后，我也立刻同意了他的观点，Treasure出品，必属精品！别的暂且不谈，Treasure在射击动作类游戏制作的口碑向来都是相当好的，从MD时代的《火枪英雄》到SS上的《守护英雄》、《闪亮银枪》等。以Treasure的游戏制作经验加上任天堂亲自掌控N64机能，这真是天作之合。





游戏中主角的主行动方式类似于SEGA的招牌STG大作《铁甲飞龙》，画面会自动拖动主角前进，我们所要做的是及时地锁定目标，灵活地闪躲。主角攻击主武器当然是枪，但当有物体（敌人、场景道具）近身时，就会自动切换为剑攻击（威力还挺大，对付某关爬虫般的Boss只要不断近身剑劈很容易搞定）。在攻击设定中还有着Treasure一贯的Combo系统，微风同学自称可以轻松打出最高的999Hits，你能达到么^_^。躲闪时，除了可以跳跃外，还可以连续输入方向键左或右，这样主角就能够快速向一旁翻滚（有一小段无敌时间）。

复仇是游戏的主题，主角所处的组织总部遭到恐怖分子袭击，除了几个外出的伙伴外，其余的成员全部惨死，悲愤交加的主角意然踏上了复仇之路。故事背景设定在近未来，是一个生化兵器与机械兵器并举的时代，这似乎也是科幻类影视游戏最常见的时代了。怎么样，拿上武器，去揭示“罪与罚”的真意，展开你的“人诛”行动吧。

疯狂推土机(Blast Dozer)

推出时间：1997年　厂商：NINTENDO & RARE　机种：N64　游戏类型：ACT



西历20XX年，在一次化学物质FK540的运输途中（FK540是一种稍微遇到冲击就会发生大爆炸的绝危险物质），运输车忽然发生故障而失控！由于汽车一时不能停下来且不能很好控制前进方向，因而在它要经过路线上的所有建筑物无疑都成了爆炸的导火索。为了防止惨剧的发生，当局立即派出了爆破组织BlastDozer的精英成员为运输车开拓安全道路。从这个角度看来，游戏的主题其实并非破坏，而是保护。

根据各异的地形以及不同构造的建筑物，我们可以使用形形色色的机械来进行有效清除，其中包括，推土机、翻斗车、喷射车、弹跳机器人、双面破坏车、飞弹车。这些机械都有着各自特点，只有充分掌握、利用它们的特点才能迅速破坏重重阻碍，确保行车安全。其中推土机的前铲拥有破坏力，也比较好控制，只要对准建筑物猛铲就行；翻斗车的破坏力来自后面的翻斗，因此需要加速后看准建筑物位置进行甩尾破坏；弹跳机器人是对付高层建筑物的能手，它能跃至建筑物上方俯冲将其摧毁，颇似钢巴斯塔的“超级闪电踢”；喷射车体积很小，但胜在灵活，利用坡度加速同样能产生很强的破坏力。



为了让大家更快掌握各种机械的操作，游戏的初始阶段有着各种练习关卡，在这基础上就是任务关卡。能否圆满完成这次特殊任务，就看大家的水平了。另外，这个游戏不禁让人联想到Xbox上那个同样能对建筑物大肆破坏的《御迦》呢。

图／文：Masterz

传说与梦的交汇点——伊苏

1987年，日式RPG中一部里程碑式作品——《伊苏》诞生了，它的出现使RPG家族中又增添了一名新成员——ARPG。十多个年头过去了，"《伊苏》系列"一直是PC上优秀日式ARPG的代表，受到无数玩家的青睐和好评。无论是"《伊苏》系列"还是在98年推出的《永远的伊苏》，都是游戏界家喻户晓的ARPG经典作品。在漫长的等待，这一系列中最经典的两部终于在PS2上作为合集推出了《Ancient Ys Vanished YS Ⅰ&Ⅱ Eteranl Story》。为了让新一代的玩家更加了解这个经典的ARPG，也为了让老玩家再此感受这一经典名作曾经带给我们的震撼，今天我们就来介绍一下这个永恒的经典——《YS》！



《YS》即《伊苏国》是日本著名游戏公司Falcom（《ZWEI》和《英雄传说》等RPG名作的制造商）于1987年在PC9801上推出的一款融合了动作要素的新型RPG游戏。本游戏一经推出就因为其通俗易懂的剧情和任务设定，淋漓畅快的操控手感，迫力十足的打斗效果而迅速走红。而后，Falcom更趁热打铁把《YS Ⅰ》和《YS Ⅱ》分别移植到PC-E等其他游戏平台上，进入16位时代后其续作继续活跃于MD、SFC等主流机种上。到1999年末，《YS》前两作的全世界累计销量已突破240万套，至今仍广受欢迎。

游戏剧情追溯到八百年前，一个秩序和自由的国度诞生了，人们把这里称为伊苏。伊苏国由两位美丽的女神和六位德高望重的神官共同治理，整个伊苏充满着祥和与繁荣。"黑珍珠"是一块与伊苏共同诞生的宝石，蕴含着神秘的力量，是所有魔法力量之源。借助黑珍珠的魔力，六位神官创造了"克莱里亚"金属，使伊苏变成了富饶之都。然而，在精炼"克莱里亚"金属的过程中，产生了无法预料的副作用。表与里、静与动、明与暗、善与恶……完全对立的"魔"产生了……



"魔"的嚎叫召唤黑云、撕裂大地，喷出的熔岩烧毁了原野，和平的伊苏在瞬间被灾难之岚摧毁。六位神官急忙将灾难的元凶"克莱里亚"金属封存于地下深处，但是"魔"的势力已经无法阻止，人们被驱逐到最后的圣地——萨尔蒙神殿。神官们借助"黑珍珠"的力量将神殿升到天空，避过了这场灾难。"魔"的势力为了侵占升空的萨尔蒙神殿，集结魔力建造了达姆之塔。这时候，两位女神消失了……魔物的入侵也随之停止，大地恢复了往日的平和。

伊苏经过这次灾难后，已经今非昔比，被称为"伊苏之宝"的两位女神消失了、



伊苏的象征

萨尔蒙神殿也永远离开了地面……时光如水，乞盼和平国度伊苏复活的六位神官将《伊苏之书》分为六章，分别寄托于自己的子孙。当六章《伊苏之书》再次集结的时候，将会产生巨大的力量……

平静的日子持续了七百年，曾经被称作伊苏的国度，



如今已改名为艾斯塔里亚。两位女神和萨尔蒙神殿也已经逐渐被人们淡忘。如今流传着伊苏历史的人，只剩下那些神官的后裔们。之后数年，一名叫亚特鲁的红发少年，在命运的驱使下，冒险闯进了“封闭的大陆”，并在命运女神的安排下开始了解开六章《伊苏之书》谜团的行动。他为了消灭邪恶的根源，使女神再次降临，开始了艰辛的旅途……

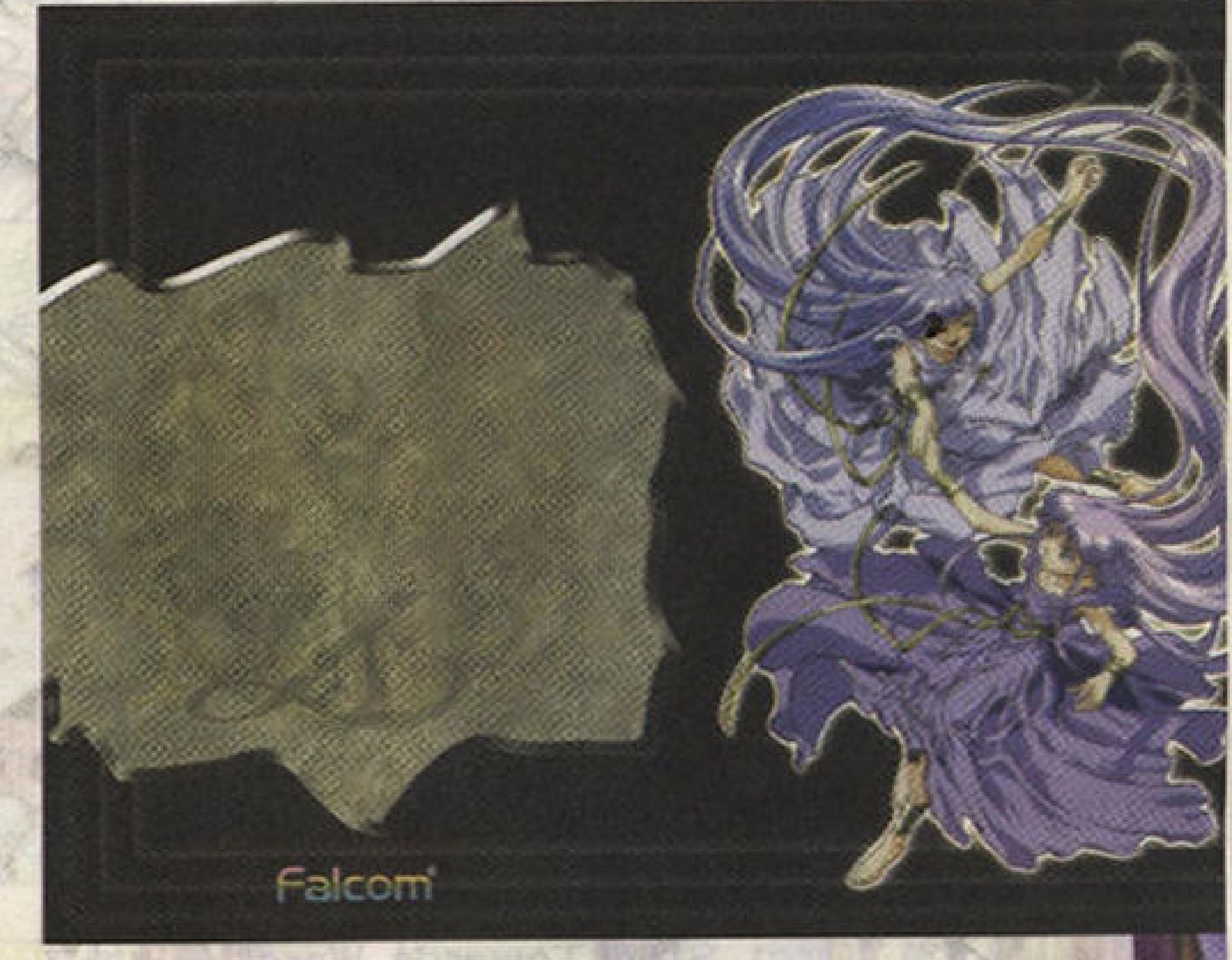
令玩家惊心动魄的Boss战，华丽、紧张的战斗，鲜艳美妙的游戏画面和激动人心的音乐，这些都是“《伊苏》系列”的传统特色！随着本系列所在游戏平台硬件机能的提升，游戏在保留原有风格及场景的基础上在图像效果进一步得以强化和更新，所以我们在PS2及PC上看到《YS Ⅰ & Ⅱ》的画面比以前有了显著提升。游戏场景也更加丰富多彩——无比深邃的拉斯提尼黑暗矿坑，看似和平却充满杀机的草原，银装素裹的神秘诺尔提亚冰雪世界，遍布红色熔岩终年灼热的班德不莱斯地带，以及曾经是女神静养之地如今却变成魔怪巢穴的萨尔蒙神殿……



当年代表着个人电脑上最高水准的制作，如今带着它那精美背景画面和令人叹为观止的魔法幻想光影效果，再度来到大家面前。这一切仿佛让人置身于美沦美幻的传奇伊苏大陆，那里的温度、空气和水滴都尽在眼前，给您前所未有的临场感！



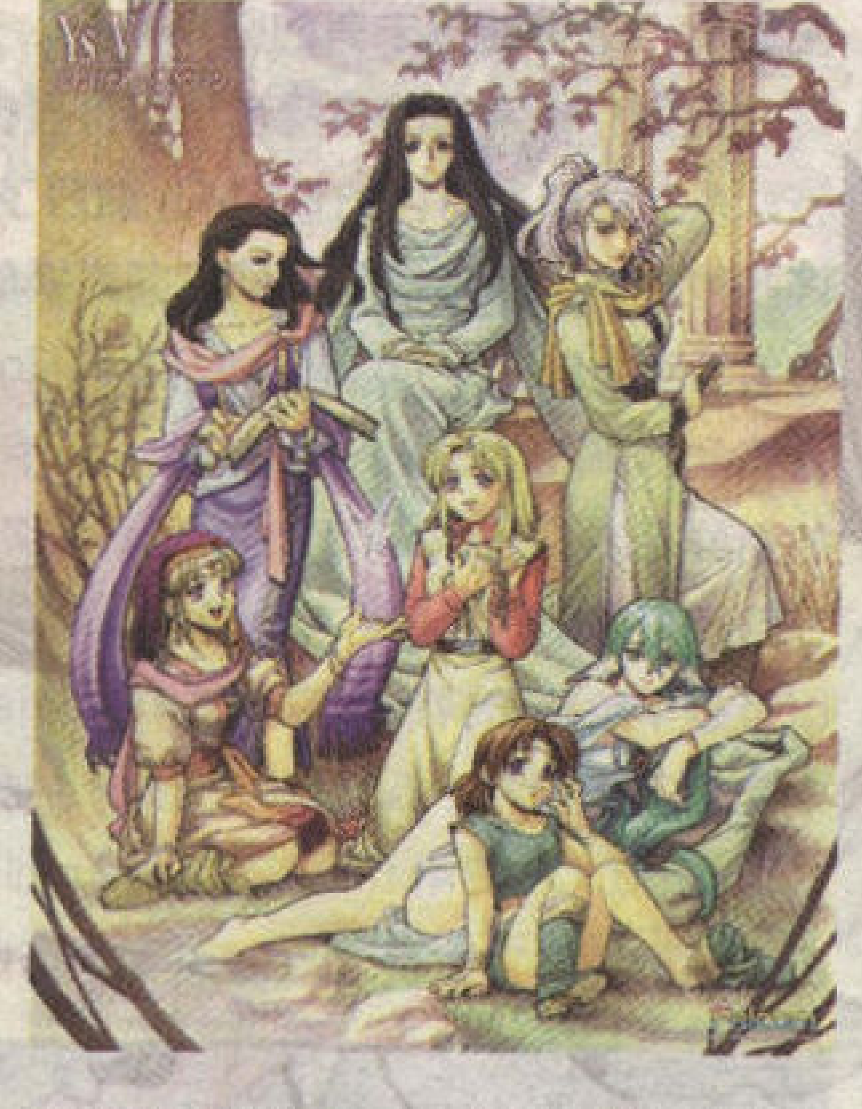
另外，本系列的背景音乐可谓登峰造极。作为“《伊苏》系列”最具特色的BGM，融合了高亢、悲壮、宁静等多种旋律，随着情节发展不断变换的动听音乐、音效，片头动画主题曲“To Make The End Of Battle”配合素质极高的动画，让你体会十多年来的一直梦寐以求的新鲜感觉。另外，Falcom公司在游戏推出的同时，还在限定版中附送了伊苏CD特辑《Special Collection》，以及豪华绘画资料设定集。其中《Special Collection》中包含了《伊苏Ⅰ & Ⅱ》全曲集，并收录了“To Make The End Of Battle”、“Lilia English Version”、“伊苏永远的旋律”以及“Endless History”，豪华限定版中还随游戏附送一本伊苏乐谱集（国内出的JPEG扫描版的乐谱是无法与这个相比的）。



本期在下为大家准备了《伊苏Ⅰ》的更新重奏版《Ys Renewal》。这张CD完整收录了《YS Ⅰ》中的全部音乐，既然是更新重奏版，那么肯定与原作中的配器有所迥异。但是请各位放心，这张CD绝对能让大家体会到《Ys》音乐要表达出的那种意境和Falcom对游戏的独特创意。



在《Ys Renewal》的CD中，第一首“Feena”已经成为“《YS》系列”的代表曲目。曲名“菲娜”正是女神的传人失忆MM菲娜的名字，这里也暗示着菲娜MM与《伊苏之谜》有着很大的联系吧！本曲的感觉神秘且婉转悠扬，给人一种如漂浮在无尽的虚幻缥缈的空间中一般。



而在第三十五首的“Feena2nd”中，这首曲子略有变化，其旋律变成了诗人MM雷雅所吹奏的“伊苏之旋律”为主体的一首曲子。

第二首曲子“Fountain Of Love”是城市米内亚的配乐，本曲给人的感觉是活泼、有朝气，把米内亚那种欣欣向荣的繁华城市感觉完美地表达了出来。第四首曲子“Tears Of Sylph”，它如其“精灵的眼泪”的名字一样给人的感觉是宁静的神秘中略带忧伤，仿佛象征着某种注定的忧伤结局，本曲更表达出占仆姐姐莎拉那为继承“守护伊苏之书直到勇者的出现”的使命而被邪恶之徒杀害的悲惨命运。



第五首“First Step Towards Wars”是出城之后，与怪物战斗时使用的音乐。本曲给人一种激昂非常有冲劲的感觉，在各位操纵着主角在郊外的地图上虐待着各种低级怪物的时候，听到此曲后会不会又倍增一种莫名的爽快感呢？这种音乐使玩家感觉正在玩的不像RPG反而更像是ACT。

第八首“Palace Of Destruction”则是在漆黑的神殿里层使用的战斗音乐，本曲的节奏比“First Step Towards Wars”略快了些，这使得玩家在漆黑迷宫中的冒险又增加了几分紧张与神秘感。第二十三首“Departure”是小渔村——巴尔巴多的配乐。各位只要仔细听，就会发现本曲的主旋律很像早期8位机上的FM音源。喵呵呵，您真是太聪明了！没错，本曲是在原有音乐的基础上加入了一些和弦和MIX，这使得本曲在MIX的同时保留原有音乐的精华。



“Tension”这个曲子是在当主角到达达姆之塔十五层，得知最终Boss的目的，并打算去消灭它的时候所使用的背景配乐。如同本曲的名字，曲中那快节奏的电子音乐给人一种莫名的不安感，配上游戏背景中漆黑的天空与乌云，更加衬托了主角的不安与游戏的紧张感！

好了由于版面有限，在下就暂且写到这里。其实在这张CD中有很多值得回味的经典曲目，在下没有介绍完的就由各位自己去慢慢体会吧！让我们下期再见！



本期所送CD的目录——Ys RENEWAL TrackList

01. FEENA	13. REST IN PEACE	25. BATTLE GROUND
02. FOUNTAIN OF LOVE	14. THE MORNING GROW	26. MYSTERIOUS MOMENT
03. THE SYONIN	15. SEE YOU AGAIN	27. THEME OF ADORU
04. TEARS OF SYLPH	16. DEVIL'S WIND	28. DEAD-END STREET
05. FIRST STEP TOWARDS WARS	17. FAIR WIND	29. SUB-MISSION
06. PALACE	18. SHINING STAR	30. OPEN YOUR HEART
07. HOLDERS OF POWER	19. DREAMING	31. DEVIL'S STEP
08. PALACE OF DESTRUCTION	20. CHASE OF SHADOW	32. TENSION
09. BEAT OF THE TERROR	21. CHURCH	33. IN THE MEMORY
10. TOWER OF THE SHADOW OF DEATH	22. OVER DRIVE	34. FLY WITH ME
11. THE LAST MOMENT OF THE DARK	23. DEPARTURE	35 FEENA2ND.mp3
12. FINAL BATTLE	24. CROSSROAD OF SADNESS	



研究中心 Disquisition Center

由熊组、漫游汉化协会和名侦探柯南事物所合作汉化的《名侦探柯南 被狙击的侦探》终于完工了。为了完美汉化这个游戏，我们用适合中国玩家的谜题替代了原有的日文谜题，其中有不少题有一定的难度，为了帮助玩家通关，现将谜题和解答奉上！



名侦探柯南 被狙击的名侦探

全新谜题完全揭示

GBA

厂商：BANPRESTO　容量：64M
游戏类型：ACT　游戏人数：1人
发售日期：2003.7.30

问题1

什么英文字母最多人喜欢听呢？

输入：CD

解答：CD

这是一个脑筋急转弯。没人告诉我是MP3或是MD吧，似乎用CD的人更多些，也许再过些年这题就不能用了。

问题2

With which hand do you write?(译：你用哪只手写字？)

请用大写字母回答。

输入：NEITHER

解答：Neither（译：都不是）

I use a pen!(译：我用笔写字！)

这也是一个脑筋急转弯。

问题3

如何用三根火柴摆出一个大于3小于4的数字？

答案用拼音小写字母表示！

输入：pai

解答：π

pai(π)=3.1415……



问题4

请找出下面字母的规律，并指出下一个字母！

O、T、T、F、F、S、S、E、?

输入：N

解答：N

这是数字英文单词的首字母：One Two……Nine。

问题5

暗号谜：以15为中心的双子星座，x-7+3+5=x

用大写字母回答。

输入：LOVE

解答：love

以15为中心的双子星座是sos，那么就是19，15，19，

19-7=12 15 19+3=22 5

15是中心所以不变，和英文字母对应就是love。

问题6

成语谜：航空公司开张

用大写字母回答出成语每字的首拼音字母。

输入：YJKC

解答：有机可乘

航空公司开张了，就“有”飞“机”“可”以“乘”坐了。

问题7

问：竹＋大＋入－生＝？

计算并解开下个暗号。

提示：江＝6　户＝4　川＝3

输入：6

解答：6

这是汉字数的笔划，把笔划换成数字计算可得

竹=6　大=3　入=2　生=5

6+3+2-5=6

问题8

古称谓谜：第六天干好离开

提示：两个字的女性称谓。

用拼音(小写字母)回答

输入：feizi

解答：妃子

“第六天干”扣“己”，“好”离开扣“女”“子”，合成后就是妃子了。

这次有不少谜的谜面，“虚则实之，实则虚之”。猜时首先要看懂弄通谜面的用意，对谜条上的字句要细细推敲，每个字都不能轻易放过。

问题9

字谜：银盘玉镜两难分

A. 朋

B. 琅

C. 用

D. 国

输入：C

解答：用

“银盘”、“玉镜”都是形容月亮的，扣合了两个“月”字，既“两难分”嘛，便是有共用部份了。

问题10

1年爬20阶然后下降10阶，以此方法爬到一个100阶的金字塔顶端需要几年？

输入：9年

解答：9年

1年实际上上升10阶，理想上100阶则需要10年，但实际上第9年时爬20阶就已经到顶了。

问题11

国内地名谜：树树皆霜色

A. 玉林

B. 白头山

C. 榆林

D. 桐柏

输入：D

解答：桐柏

此谜中，“树树”扣合了谜底两个字的“木”字旁，“皆霜色”扣“同白”。





问题12

鸟名谜：醋

提示：两个字

答案用拼音小写字母回答。

输入：yuanji

解答：原鸡

“酉”扣“鸡”，“昔”扣“原”意为原来的，昔日的。也许许多还不知道什么是原鸡吧，原鸡，别名茶花鸡、红原鸡，属于雉科，学名为 Gallus gallus。

问题13

评弹书目谜：翠

提示：火中的赤兔马。

答案用拼音回答。

输入：guanwang

解答：关亡

“翠”拆分为“羽”、“卒”，羽指关羽，扣“关”，“卒”指死去，扣“亡”。回答这题需要很广的知识面，虽然题干中已经提示和赤兔马有关，但如果不熟悉三国和评弹曲目的话还是很难（小兰可是对三国很了解的）。

问题14

戏剧名词谜：芙蓉国里芙蓉开

A. 牡丹花会

B. 群英会

C. 闯门旦

D. 湖南花鼓

输入：D

解答： 湖南花鼓

“芙蓉国”指“湖南”，“芙蓉开”扣“花鼓”（花儿绽放之意）。

问题15

摄影名词谜：第中无一物

A. 高光

B. 光房

C. 光圈

D. 室内光

输入：D

解答：室内光

“第”扣合了“室”，“中”扣“内”，“无一物”扣“光”。

问题16

假日谜：两心相映

用 XX.XX 的格式回答出日期。

输入：4.1

解答：愚人节

“两”别解为“偶”，两心就是“偶心”了，看出愚人来了么？

问题17

这里有两束花，那里有3束花，那合起来总共有几束？

输入：1束

解答：1束

花不管几束，绑在一起就是一束。

问题18.

下面？里该填的数字是几？

500>10>100>?>50>1

输入：5

解答：5

这是日本硬币大小的顺序。

原本想用中国硬币的大小出题，但国内的硬币新旧混用，大小不一，不好作题，便只好放弃了……





问题19

生活用品谜：兄弟俩，一般高，走路就打架，打架就舞刀。

答案用拼音小写字母回答。

输入：jiandao

解答：剪刀

一个为了降低难度而设的简单谜语。

问题20

宋诗人谜：文长对镜，霞客点灯。

用拼音小写字母回答。

输入：xuzhao

解答：徐照

“徐”文长，“徐”霞客扣“徐”，对着镜子理解为“照”镜子，点灯理解为“照”明。

又一个考知识面的谜题。

问题21

一百只狗里有只狗不见了，剩下的狗是哪种颜色？

用拼音小写字母回答。

输入：bai

解答：白

“百”字去掉“一”就是白。

看过《通往天国的倒计时》的玩家想必能轻而易举地答出。

问题22

字谜：秋波含情心飘然

答案用拼音小写字母回答

输入：jing

解答：睛

目送秋波，脉脉含情，芳心飘然。“秋波”会意扣“目”，“情”飘去竖“心”余“青”，“目”与“青”组合成“睛”，谜底出矣。





问题23

运输工具谜：既不能向前也不能向后，连左右移动也不行的是哪种运输工具呢？

用拼音小写字母回答。

输入：dianti

解答：电梯

电梯只能上下移动。

问题24

电脑名词谜：娘子关

提示：是电脑硬件。

用拼音小写字母回答

输入：neicun

解答：内存

“娘子”乃内人，“关”解释为关押，谜底的“存”解释为存在内部。

问题25

字谜：有马有牛，有羊有猪声。

用拼音小写字母回答。

输入：zhu

解答：朱

“朱”字里有“午”，即“马”，有“牛”，有“未”，即“羊”，“猪”的读音和“朱”一样。

问题26

柯南人物谜：最起码的行为准则

答案用大写字母回答。

输入：KID

解答：基德(KID)

“基”本的道“德”规范。

柯南饭必会的题目。什么？你不知道？我汗！

问题27

有5台电视，因为全部都打开的话实在很吵，所以关了两台，那还剩几台？

输入：5台

解答：5台

因为电视关了也不会自己消失，所以还是5台。

此题类似与以往看到的一个打鸟的题目，那题是……（地球人都知道，不说了）

问题28

球星谜：残桥映桃花

用大写字母回答出他的名字。

输入：JORDAN

解答：乔丹(JORDAN)

“残桥”扣“乔”，“桃花”是红的，扣“丹”。

问题29

电脑名词谜：残月半剪无脚杯

答案用大写字母回答。

输入：CPU

解答：CPU

C、P、U是不是分别很像残月、半把剪刀和没有脚的酒杯呢？很形象的谜题呢。

问题30

化学元素谜：金属冠军

答案用大写字母回答。

输入：K

解答：钾(K)

“金属”扣“金”，“冠军”扣“甲(第一)”。

没学过初三化学的小弟弟小妹妹抱歉了，此题不适合你们。





问题31

两个木是林，3个木组成森。那么，5个木会变成什么呢？

用拼音小写字母回答。

输入：senlin

解答：森林

森林中总共有5个木。

问题32

电脑名词谜：婉言逐客

用拼音小写字母回答。

输入：ruanqu

解答：软驱

“婉言”和强硬相对，扣“软”，“逐客”就有点“驱”逐的意思了。

问题33

漫画谜：star仙人出手就不会剪刀布

A. 名侦探柯南

B. 火影忍者

C. 圣斗士星矢

D. 北斗神拳

输入：D

解答：北斗神拳

仙人＝神，剪刀＋布＋star＝七根手指＋星＝七星＝北斗，缺石头＝拳。好像和阿笠博士的题目一样没营养啊……

问题34

漫画谜：烧东西得选阴凉地儿，烫着了不许叫痛。

A. 名侦探柯南

B. 火影忍者

C. 圣斗士星矢

D. 北斗神拳

输入：B

解答：火影忍者

烧东西＝火，阴凉地儿＝影，不许叫痛＝忍着（者）。又一个和阿笠博士的谜题一样冷的谜题。

问题35

漫画谜：与耶稣拼命，是为了知心人。

A. 名侦探柯南

B. 火影忍者

C. 圣斗士星矢

D. 北斗神拳

输入：C

解答：圣斗士

耶稣＝圣，拼命＝斗，是为了知心人＝士为知己者死＝士，漫画谜怎么都这么冷啊……

问题36

字谜：对国“王”施加魔法让他长出两只角和1条尾巴，那到底变成什么呢？

用拼音小写字母回答。

输入：wang

解答：羊

“王”这个字加上两根角和1条尾巴就变成“羊”了。

问题37

足球术语谜：问苍茫大地

提示：两个字

用拼音小写字母回答

输入：panqiu

解答：盘球

“问”扣“盘（盘问）”，“苍茫大地”扣“球”。

问题38

圣斗士人物谜：午夜贞子来电

用拼音小写字母回答

输入：moling



解答：魔铃

午夜贞子，“魔”鬼也，来电，电话“铃”响，故答案为“魔铃”。

问题39

去旅行时，据说得花上63天才足够的是日本的哪里？

提示：1星期有7天

用拼音小写字母回答。

输入：jiuzhou

解答：九州

九州（9周）就是9星期，共63天。

问题40

在人的脸上而瓶子的头上的是什么？

用拼音小写字母回答。

输入：kou

解答：口

人的口在脸上，瓶口在头上。

问题41

圣斗士人物谜：三月秀色

用拼音小写字母回答。

输入：chunli

解答：春丽

“三月”正是春天，扣“春”，秀色扣“丽”。另外，《街霸》中也有个叫春丽的……

问题42

“喉部痉挛出现声音，呼吸停止，失去知觉，瞳孔散大，肌肉僵直，心跳维持数分钟后骤停，闪电死亡。”

这是何种毒物中毒现象？

A. 砷

B. 有机汞

C. 氰化物

D. 甲醇

输入：C

解答：氰化物中毒

氰化物中毒的机理是阻止体内氧化酶的氧化还原作用，使组织细胞不能利用血液中的氧，引起细胞内窒息。





问题43

彗星撞击地球时，下面动物没有死亡的是？

A.猫

B.豹

C.狮

D.虎

输入：D

解答：虎

没有死＝生

亡＝消＝肖

题目＝下面动物生肖的是：

所以是虎……

问题44

古龙武侠兵器谜：仙人自有妙计

A.小李飞刀

B.天机棒

C.多情环

D.蝴蝶剑

输入：B

解答：天机棒

会意相扣。"仙人"之"计"扣"天机"，而既然称为"妙"，当然是很"棒"的了。

问题45

古龙武侠兵器谜：爱如潮水将你包围

A.小李飞刀

B.天机棒

C.多情环

D.蝴蝶剑

输入：C

解答：多情环

拢意相扣。"爱如潮水"扣"多情"，"将你包围"扣"环"。谁这样好命？



问题46

卡通人物谜：一览众山小

用英语大写字母回答

输入：GUNDAM

解答：高达

拢意扣底。底子是联系了诗的上一句"会当凌绝顶"，扣了"高达"。如果用港台的"刚弹"翻译就解答不出来了。

问题47

暗号谜：

下面的(？)里是多少？

16、16、17、20、22、(？)、31

输入：24

解答：24

原理是建立在"进制"的基础上。意义是通常说的16可表示为

16	16	17	20	22	24	31
进制	10	9	8	7	6	5

问题48

四字新词谜：身加一尺长，始觉去年非。

A.高度自治

B.与时俱进

C.人才大省

D.模拟地带

输入：C

解答：人才大省

会意扣底。"身加一尺长"扣了"人大（长大）"，"始觉……"扣了"才省（清醒、明白）"。

问题49

字谜：山下有块石头是大的还是小的？

A.大的

B.小的

输入：A.

解答：大的

因为"山"下有"石"是"岩"……

问题50

伞，人，衣服中不是同类的是哪个？

A.伞

B.人

C.衣服

输入：C

解答：衣服

因为人和伞都有骨架，而衣服没有。

问题51

Bus里有三个乘客，然后上来8个下来4个，然后又上来5个下来7个，现在车子里有几个人？

输入：6个人

解答：6个人

乘客3+8−4+5−7=5

还有司机一个呢。

问题52

海，土，空之中不合群的是哪个？

A.海

B.土

C.空

输入：C

解答：空

土是土星，海是海王星，都是行星的第一个字，而空不是。

问题53

十月一日，阿笠博士来南京高淳过螃蟹节吃螃蟹。宾馆服务台的小姐问："您什么时候离开？到什么地方去？"阿笠博士故作神秘地写了个字：肥。请问：他将于几号离开去四川？

输入：2号

解答：明日，去四川

顿读成"明日去、四川"，"明""日去"剩"月"，"巴"当然是四川了。

问题54

字谜：走在上边，坐在下边，堆在左边，挂在右边。

用拼音小写字母回答。

输入：tu

解答：土

谜底在“走”字的“上边”，“坐”字的“下边”，“堆”字的“左边”，“挂”字的“右边”，显然是个“土”字。

问题55

食品谜：村前集市共进餐

用拼音小写字母回答。

提示：用秋天可以吃到的水果制成。

输入：shibing

解答：柿饼

村前”扣“木”，合“集市”为“柿”，“共进餐”扣饼。

问题56

（简体版）

烹饪用语谜：双管齐下，重点助人

用拼音小写字母回答。

输入：wenhuo

解答：文火

“双管齐下”理解为“齐”下的“丿、丨”象形视为双管，拿下后得到“文”，“重点助人”，重(读chong)复的点放在人上，得到“火”。

（繁体版）

字谜：站了两天

用拼音小写字母回答。

输入：an

解答：暗

“两天”扣谜底的两“日”，“站”扣了“立”字。



问题57

兵器名：圣上钦点

用拼音小写字母回答。

输入：cha

解答：叉

“圣上”扣“又”，再加“点”，得一“叉”，但不是西餐桌上叉牛排的，而是专叉人肉的……

问题58

少林七十二绝技谜：学习毒辣伎俩

提示：三个字

用拼音小写字母回答。

输入：xiyingong

解答：吸阴功

“学习”扣了“吸（吸收）”，“毒辣”扣“阴”，“伎俩”扣“功（功夫）”。

问题59

字谜：千

A.坂

B.千

C.反

D.土

输入：A

解答：坂

这个谜语没有点逆向思维可是万万不行的，把坂中的左部土反过来，可不就是千字了。

问题60

足球术语谜：

中国之南，老挝之东

答案用英语回答

输入：OFF SIDE（注意在OFF后面有一个空格）

解答：越位

“越”南“位”于“中国之南，老挝之东”，越位的英语是OFF SIDE，玩实况足球的没有不知道的吧……

问题61

数字谜：桌子上有1、2、6三张数字卡片，用这三张卡片可以摆出一个可以被43整除的数，这个数是多少？

输入：129

解答：129

把6那张卡片上下颠倒，摆出129就可以了。

问题62

一辆汽车行驶过一座拱桥，拱桥上坡下坡路程是一样远的。汽车行驶拱桥上坡时时速为6里，下坡时为12里。问：它的平均速度是多少里每小时？

输入：8

解答：8里每小时

t1+t2=s/6+s/12=s/4

平均速度为：V=2s/(t1+t2)=8里/小时

问题63

按1、12、1、1、1、2……的规律写下去，接下去4个数怎样写呢？

输入：1、3、1、4

解答：1、3、1、4

这是挂钟当、当的打点声。其中打一下的除1点外，其余都是半点钟响一下。

问题64

我有很多个孙子，是几岁？

输入：0岁

解答：0岁

柯南剧场版第3弹《世纪末的魔术师》中的谜题。

这几道谜题是为柯南饭准备的，太简单了，我就不解释了，下同。





问题65

元太、步美、光彦三人问灰原：你认为柯南是怎么样的人？灰原看看月亮说：不是夏天吧！

1.夸奖柯南

2.贬低柯南

输入：2

解答：贬低柯南

柯南剧场版第4弹《瞳孔中的暗杀者》中的谜题。

问题66

100岁生日又叫白寿，88岁生日叫米寿，那么44岁生日叫什么？

用英文大写字母回答。

输入：HALF RICE（注意空格）

解答：HALF RICE

柯南剧场版第5弹《通往天国的倒计时》中的谜题。

问题67

源氏与平氏的战斗中打败平氏的是义经和弁庆。而弁庆的初恋情人与其他男子结婚了，知道了那个后，弁庆是的反应是。

A.发怒

B.高兴

C.哭泣

输入：C

解答：C

柯南剧场版第7弹《迷宫的十字路》中的谜题。

问题68

在什么情况下星期三在星期四后面？

用英语大写字母答出关键词。

输入：DICIONARY

解答：字典

在英语字典中Wednesday排在Thursday后面。



问题69

电脑谜：孟德误用连环计

用英语大写字母答出其简称。

输入：OS

解答：操作系统

三国时，曹操是听信了庞统的献策，误用了连环计，才有了赤壁之战一败。这样一来，可不就是猜出：操的所作所为均是因为庞统呢。

此谜巧借典故，如果不知典故的来历，则很难猜中。

问题70

字谜：断桥残雪入眼前

用拼音小写字母回答。

输入：shuang

解答：霜

“桥”字断了，“雪”字残了，再加上表示“眼”的前面，不就是“霜”了……





问题71

（简体版）

字谜：各不相让

用拼音小写字母回答。

输入：zheng

解答：筝

此谜的精彩之处在于把“各”(意为每个、各自)扣合到了“个个”上，“不相让”嘛，扣“争”喽……

（繁体版）

字谜：喜上心头

用拼音小写字母回答。

输入：zhi

解答：志

“喜”字的上部放到“心”字上面，构成“志”字。

问题72

电脑名词谜：躲避问题

A.U盘

B.刷新率

C.隔行扫描

D.MP3

输入：A

解答：闪盘

U盘又叫闪盘，“躲避”扣了“闪”，“问题”扣“盘（盘问）”。

问题73

字谜：立足之处有险情

用拼音小写字母回答。

输入：gui

解答：跪

“立足”扣了“足字旁”，“险情”扣“危”，合为“跪”。很潇洒的动作

问题74

有3个人分别在元旦、愚人节和儿童节出生的人，这三个人聚集起来开会。请问：他们开的是什么会？

A.人民代表大会

B.群英会

C.双龙会

D.驯鹿会

输入：D

解答：驯鹿会

柯南剧场版第2弹《第14个目标》中的谜题。

问题75

游戏公司的A先生，在工作时迷上了“茧”，看到这个状况社长的行动是什么？

A.颁奖给通关的A先生

B.因工作时玩游戏而开除A先生

C.让A先生继续安详地睡在“茧”里

输入：B

解答：B

柯南剧场版第6弹《贝克街的亡灵》中的谜题。



问题76

灯谜：某日，小五郎高兴地对小兰说："刚才我在米花商店门口花两元钱买了一张彩票，打开一看，嘿，中了50万！"

问：这句话里有几个麻将名词？

输入：3个

解答：3个

这3个名词分别为"红中"，"发财"和"自摸"。你猜对了吗？可别告诉我你是蒙的。

问题77

字谜：上面又小，别小看它，若论辈份，谁比你大

提示：毛利小五郎

用拼音小写字母回答。

输入：shu

解答：叔

首句中的"上"、"又"、"小"是借字，后句是写义，暗示合成谜底的范围是长辈，谜底为"叔"。

此谜借字与写义综合，既借字交待谜底，又写谜底之含义。

问题78

（简体版）

字谜：一二三五六七八九十

用拼音小写字母回答。

输入：ba

解答：罢

罢休的"罢"字，上边是"四"，下边是"去"，"四去"合在一起就是"罢"。

（繁体版）

字谜：倒数第一

用拼音小写字母回答。



输入：you

解答：第一扣"甲"字，将"甲"颠"倒"就是个"由"字。

问题79

字谜：六百九十九

用拼音小写字母回答。

输入：zao

解答："皂"字差一横是"七"和"百"，七百差一，不就是"六百九十九"吗？

问题80

在路上有一对男女并排走过去。

初看时，他们正好都用右脚同时起步。而后则因男的跨步大，女的3步才能跟上男的两步。

试问，从都用右脚起步开始到二人都用左脚踏出为止时，女的应走出多少步？

A.6

B.4

C.12

D.以上都不对

输入：A.D

解答：都不对

从实际出发去考虑，见下面：

男右、左、右、左、右、左、右

女：右、左右、左、右左、右、左右、左

这样一目了然，不可能有男女同时左脚踏出的情况。

问题81

字谜：先写了一撇，后写了一横，猜厂可不成

用拼音小写字母回答。

输入：yun

解答：孕



此迷的谜眼在于"了"字，试看：先写"了"和"一撇"，为"乃"字，后写："了"和"一横"，为"子"字。

问题82

数谜：一个数字若去掉前面第一个数字是13，若去掉最后一个数字为40，原数是多少？

输入：43

解答：四十三

此谜题解答的关键在于不能局限于阿拉伯数字，而要从汉字考虑。

问题83

有人用600元买了一匹马，又以700元的价钱卖了出去，然后，他又用800元把它买回来，最后以900元的价钱卖出。

在这桩马的交易中，他的利益如何？

A.赔了100元

B.收支平衡

C.赚了100元

D.赚了200元

E.赚了300元

输入：D

解答：赚了200元

这是两次交易，每次都赚100元，而很多人却错误地认为当他用800元买回来时已经亏损了100元。

问题84

白骨精要吃唐僧，孙悟空举棒喊道："我打，我打，我打死你。"究竟有多少个白骨精？

输入：36个

解答：36个

这是个脑筋急转弯，三打白骨精，一打是12个，三打当然是36个了。

问题85

IX——这个罗马数字代表9，如何加上一笔，使其变成偶数？

答案用大写字母回答

输入：S

解答：加个S

加S后就变成了SIX，六。



问题86

当前天被称作“后天”时，当时被称作“昨天”的那天离我们现在叫做“明天”的时间距离和昨天离我们将把上星期一叫做“从昨天起一星期前”的那天的时间距离相等。

我是在一星期中的星期几说的这句话？

输入：4

解答：星期四

当时上个星期六离明天（星期五）的距离是六天，昨天（星期三）离下星期二的距离是六天。

问题87

书架上摆着三本书，从左到右分别是Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ卷。有一只蛀虫在里面啃书。

每本书内页厚2英寸，封面（包括封底）是1英寸厚。

如果蛀虫从第Ⅰ卷封面开始蛀，直到蛀穿第Ⅲ卷封底，蛀虫共蛀了几英寸？

输入：3.5

解答：3.5英寸

蛀虫从第Ⅰ卷封面处蛀起，根本不必蛀第Ⅰ卷的任何一页，蛀穿第Ⅱ卷的3英寸，再蛀穿第Ⅲ卷封底0.5英寸。

问题88

空调器从楼上掉下来会变成什么？

用拼音小写字母回答。

输入：xiongqi

解答：凶器

脑筋急转弯。





问题89

挂钟每逢整点的时候都会敲响整点的次数。在6点钟的时候要花30秒的时间，那么敲12点的时候要花多少秒呢？

输入：66秒

解答：66秒

在钟敲第一记与第六记之间有五段时间间隔，而敲钟要花30秒钟，所以，钟连续敲两下的时间间隔要花6秒钟。

现在敲12点，就是说敲第一下和敲第十二下之间有十一段间隔，所以要花66秒钟。不要脱口而出60秒哦。

问题90

“尸斑呈局限性，境界清晰，在低体位出现，小斑点，淡紫色”是死亡多久的尸斑表现？

A.0.5—1h

B.2—3h

C.4—5h

D.6—10h

输入：A

解答：A

人死后，由于血液循环停止，心血管内血液缺乏动力，依其本身重力而循血管网坠积于尸体未受压迫的低下部位，从而在皮肤上显现出边缘不清、红色或暗红色的斑块，称为尸斑。

问题91

什么东西说“父亲”是不会相碰，叫“爸爸”时却会碰到两次？

用拼音小写字母回答。

输入：zuichun

解答：嘴唇

问题92

摩西将每种动物选了几只带上方舟？

输入：0只

解答：0只

因为带动物上方舟的是诺亚。

问题93

暗号题：在“不，仁，王，0，吾”的“0”位置，应当填写“东，南，西，北，中”的哪个字？

A.东

B.南

C.西

D.北

输入：C

解答：西

因为前几个汉字里分别有一，二，三，五，“西”里面有个“四”字。

问题94

成语谜：王母娘娘设蟠桃宴

答出成语的每字的开头拼音字母。

用大写字母回答

输入：JJHS

解答：聚精会神

这里的“精”和“神”分别指的是妖精和神仙，和谜底的精神是人体活力根本不是一回事。

问题95

一个人生于公元前10年，死于公元10年，死的那一天正好是他生日的前一天。请问，此人死时到底是几岁？

输入：18岁

解答：18岁日我们计算一个人年龄的方法是，用他卒年的年份减去他出生的年份。

依此计算方法这个人的年龄应该是10—(－10)＝20岁，可是什么问题都有其具体的情况，或者说特殊情况，所以要具体分析。

因为一般的数列为…2，1，0，1，－2……，而年历当中则没有公元0年，只能是……2，1，－1，－2…同样，计算年龄也没有所谓的0年．公元指的是第一年。

另外，一个人的年岁一般是以生



日为起点计算的，也就是生日前后差一天，年龄就差1岁，一般的计算方法在这道题中不能适用，正确答案应该是18岁。

问题96

有一个3位数ABC，如果将5个3位数ACB，BAC，BCA，CAB，CBA加起来等于3194。

则该3位数abc等于多少？

输入：358

解答：358

解法一：

3194 + ABC = 222(A + B + C)

14 X 222 + 86 + ABC = 222(A + B + C)

86 + ABC = k222

when k = 2

ABC = 358

解法二：

ABC = 358

5个百位相加得：A + 2B + 2C

由3194的十位为9所以十位向百位的进位不是4，当然也不可能是1或0，那样数太小就无解了。那么我们得到：

= 27 (5)

或 2A + B + 2C = 37 (6)

如果为37 则 (6) − (3) = C − B = 13 不成立！

得 (1)，(3) (5) 或 (2)，(3)，(5) 解，演算即可！

问题97

英语单词谜：什么英文单词最长？

提示：是一个动词，以S开头。答案用大写字母回答

输入：SMILE

解答：SMILE

这个单词的"S"有1"MILE（英里）"长呢……这是我上初一时看的英语报纸上的题的。

问题98

字谜：见人就笑

用拼音小写字母回答。

输入：zhu

解答：竺

竺加上"人"字就成了"笑"字了。这题用的是猜字谜法中的加字法，题目比较典型、简单。

问题99

字谜：为数虽少，却在百万元之上。

用拼音小写字母回答。

输入：yi

解答：一

"一"这个数很少了吧，但在"百万元"三字上部皆有"一"，所以在"百万元之上"。

问题100

这次GBA柯南游戏由_提供翻译，_进行剧情、文字HACK，_进行图片HACK。

A．熊组

B．漫游汉化协会

C．名侦探柯南事物所

输入：CAB

解答：CAB

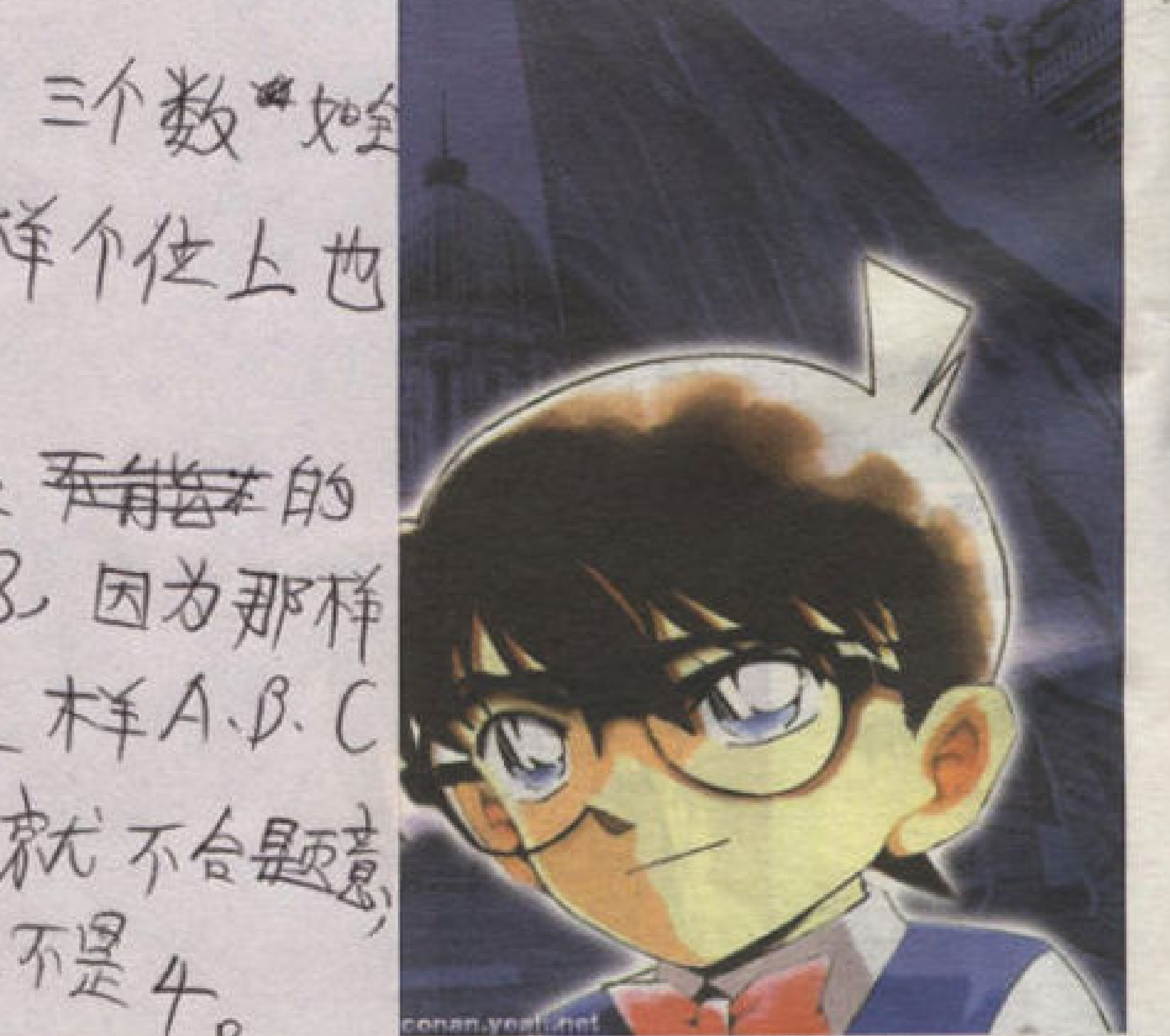
翻译：哀 莫双 hayabusa hibino kyuu 虹色贝壳（KID） GXB

破解：GXB kingbao578

美工：胡里胡涂

文饰：Taka Cotolo（《模拟地带》）

谜题：搞脑筋（www.gaonaojin.com）



对上一段的解释：

如果十位向百位进4，三个数如全为9在十位上加起来也只有45，同样个位上也如此。而45+4=49，十位上~~不能~~的数加起来不能再比45小了，因为那样的话进位也凑不出9来，这样A.B.C就全为9，个位数加起来就不合题意，因此，~~进位~~十位向百位进位不是4。

如进位是1，那么A+2B+2C=30且10(2A+2C+B)+2B+2A+C=194 则30+A−B≤19，找不出这样的A、B来，所以进位不是1，

如进位是0，那么A+2B+2C=31且10(2A+C

日为起点计算的，也就是生日前后差一天，年龄就差1岁，一般的计算方法在这道题中不能适用，正确答案应该是18岁。

问题96

有一个3位数ABC，如果将5个3位数ACB，BAC，BCA，CAB，CBA加起来等于3194。

则该3位数abc等于多少？

输入：358

解答：358

解法一：

因此，十位向百位进位不是4。
如进位是1，那么A+2B+2C=30且
10(2A+2C+B)+2B+2A+C=194 则
30+A−B≤19，找不出这样的A、B来，
所以进位不是1。
如进位是0，那么A+2B+2C=31且10(2A+2C+
B)+2B+2A+2C=194，其余推理过程同上一段。

A + 2B + 2C = 28 (1) 或

A + 2B + 2C = 29 (2)

又有5个个位相加同样只能为2或3得到：

2A + 2B + C = 24 (3) 或

2A + 2B + C = 34 (4)

从上可知C位偶数

如果(4)成立分别用(4) − (1) = 5

A − C = 5 或

(4) − (2) = 6

A − C = 6

得C = 2，A = 7 或 A = 8；C = 4 A = 9

带入均不对。故(4)不成立。

则5个十位的和 2A + B + 2C = 27 (5)

或 2A + B + 2C = 37 (6)

如果为37 则 (6) − (3) = C − B = 13 不成立！

得(1)，(3)(5)或(2)，(3)，(5)解，演算即可！

问题97

英语单词谜：什么英文单词最长？

提示：是一个动词，以S开头。

答案用大写字母回答

输入：SMILE

问题99

字谜：为数虽少，却在百万元之上。

用拼音小写字母回答。

输入：yi

解答：一

"一"这个数很少了吧，但在"百万元"三字上部皆有"一"，所以在"百万元之上"。

问题100

这次GBA柯南游戏由_提供翻译，_进行剧情、文字HACK，_进行图片HACK。

A．熊组

B．漫游汉化协会

C．名侦探柯南事物所

输入：CAB

解答：CAB

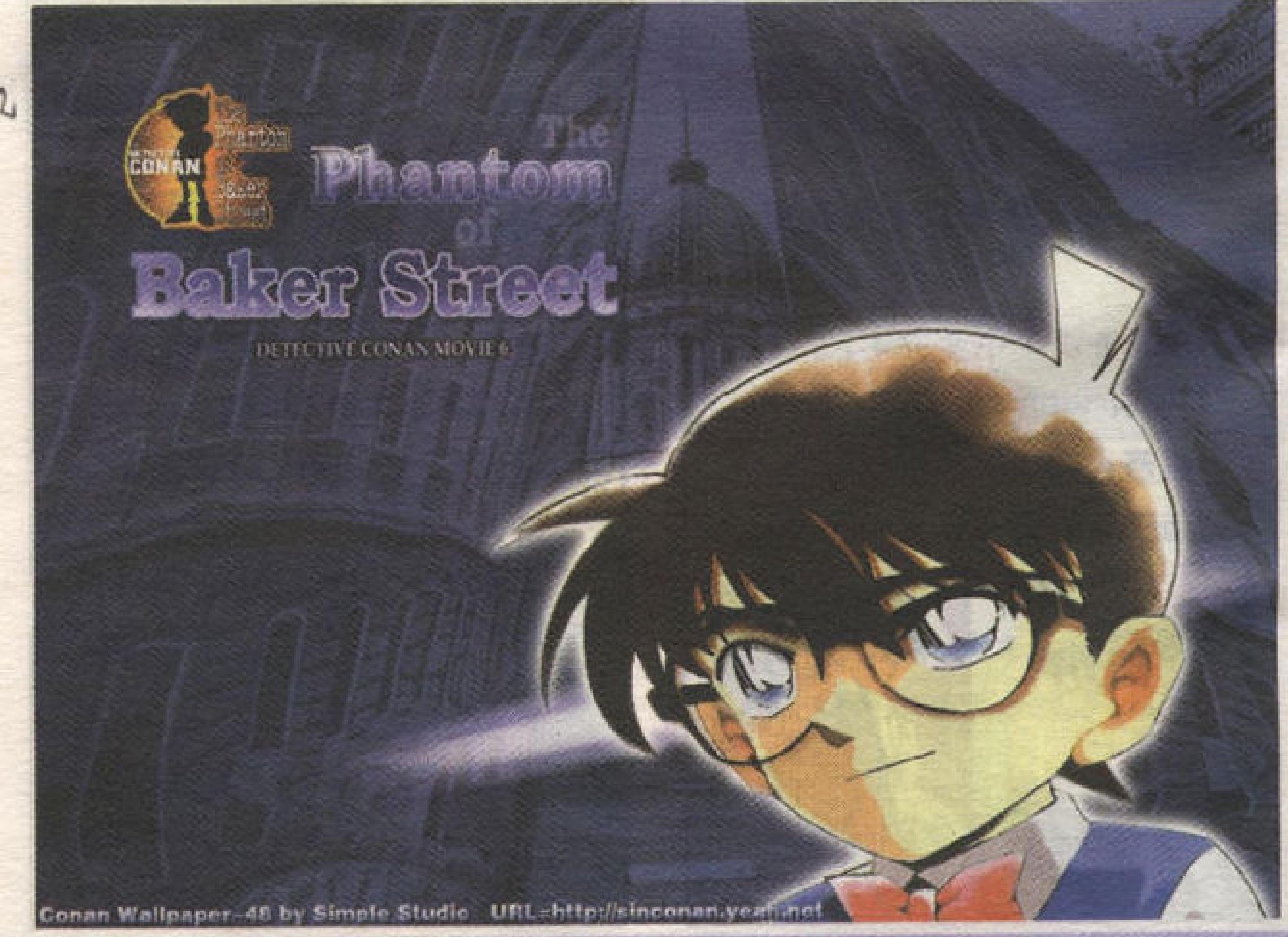
翻译：哀　莫双　hayabusa　hibino kyuu　虹色贝壳（KID）　GXB

破解：GXB kingbao578

美工：胡里胡涂

文饰：Taka Cotolo（《模拟地带》）

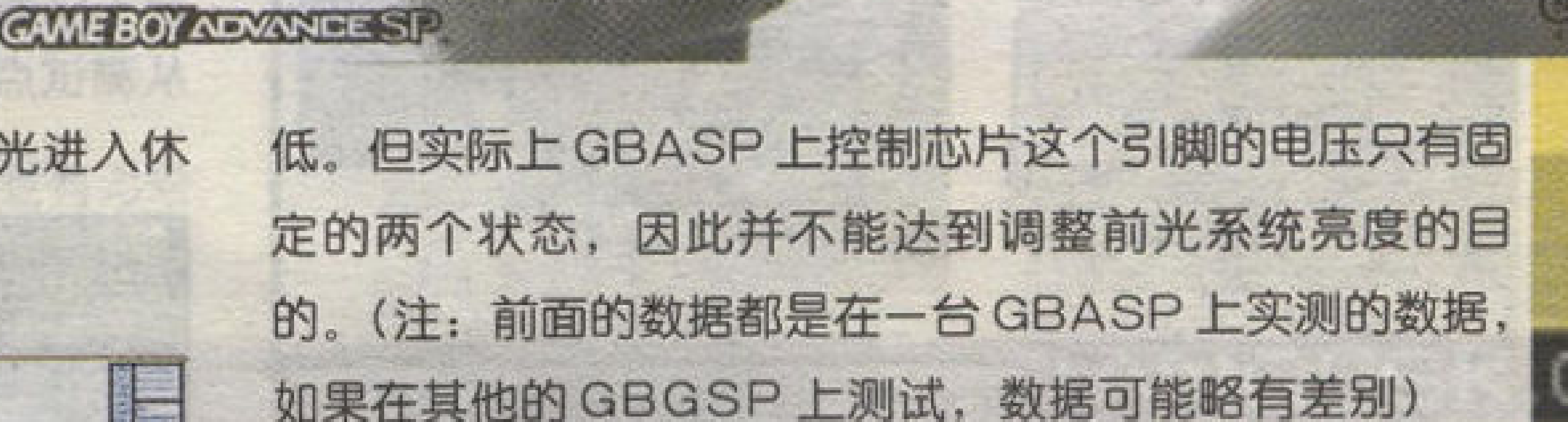
谜题：搞脑筋（www.gaonaojin.com）





图／文：电子DIY工作小组

自己动手打造GBASP的调光系统



GBASP与GBA相比，最大的优点是具备了前光照明，这样即使在光线较暗的地方，也可以清楚地看到游戏画面。但是美中不足的是，GBASP仅用一个开关来控制前光系统，也就是说，你只能打开或关闭前光系统，而不能对亮度进行调节，这对于追求完美的朋友来说，不能不说是一个遗憾。我们对GBASP的前光系统进行了一些分析后发现，为GBASP增加一个调光装置是完全可行的。这个调光系统可实现的功能有：打开和关闭前光系统、调整前光系统的亮度（共分64级）、记忆上次的亮度参数、5分钟不按键自动关闭前光进入休眠。



一、GBASP的前光系统的原理

GBASP前光系统的光源是白色发光二极管(LED)，白色LED发出的光线被前光导光板均匀地折射到液晶屏幕上，这样即使在黑暗处我们也能清楚看到屏幕上的画面，LED的亮度决定了我们所看到的屏幕亮度。LED的正极通过电缆接到了+5V，LED的负极接到了一个控制芯片，控制芯片可由GBASP的那个前光开关按键来控制。

控制芯片连接LED负极的那个引脚具有两种状态，即+5V和+1.65V。当这个引脚为+5V时，LED的两端都是+5V，因此LED熄灭，前光系统关闭；当这个引脚为+1.65V时，LED上有约3.35V的压降，LED会点亮，前光系统打开。如果这个引脚的电压低于+1.65V时，LED的压降会增大，LED的亮度会提高，反之，当这个引脚的高于+1.65V时，LED的压降减小，LED的亮度降低。但实际上GBASP上控制芯片这个引脚的电压只有固定的两个状态，因此并不能达到调整前光系统亮度的目的。（注：前面的数据都是在一台GBASP上实测的数据，如果在其他的GBGSP上测试，数据可能略有差别）



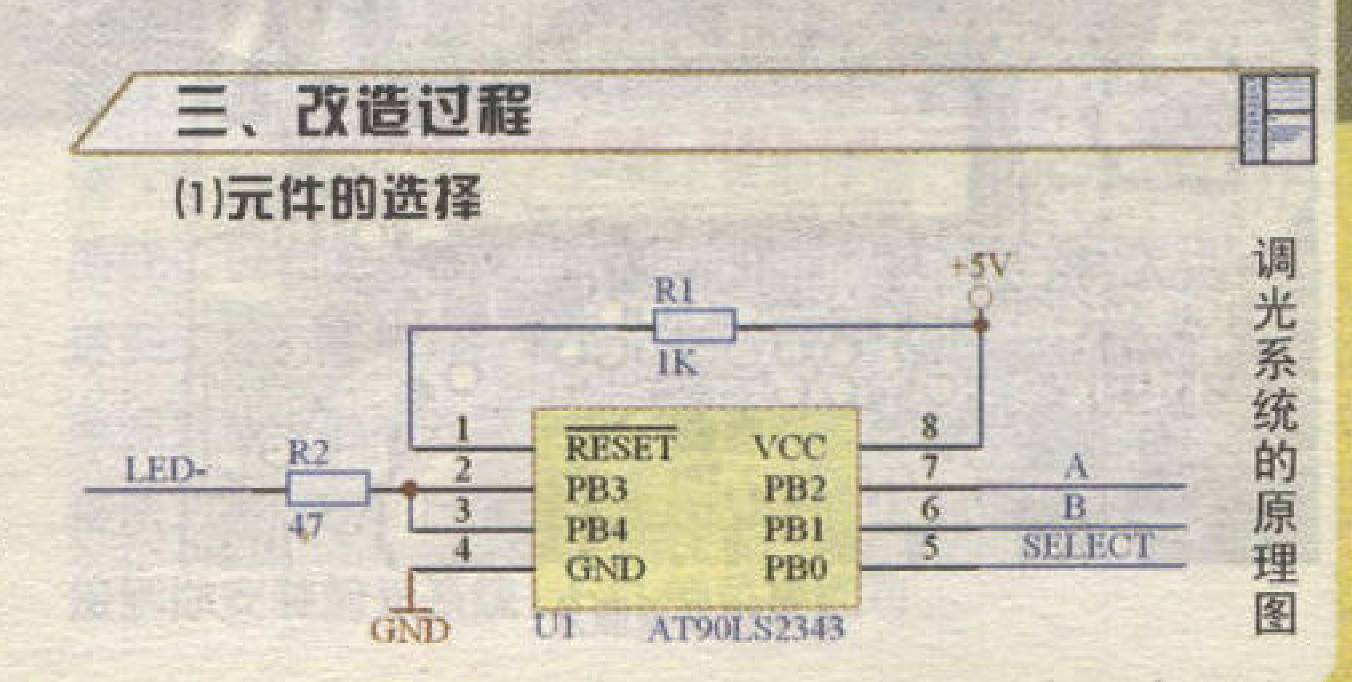
二、调光系统的原理

我们改造的目的是要增加一个单片机智能系统，以便能够控制并实现多级调整LED的亮度。根据前面的分析，为了保持和GBASP自身的系统兼容，因此对LED的控制点取在LED的负极，采用I/O口倒灌电流来点亮LED的方式来实现。另外为了能够方便地调整LED的亮度，决定采用PWM方式来进行控制达到数字化控制的目的，并且通过采集GBASP的几个按键：A键、B键、Select键的信号来进行调光控制。也就是说我们可以通过按GBASP的某几个按键来达到数控的目的，而不需要另外增加控制按键或旋钮。

具体到单片机程序部分的原理，因为比较专业，我们就不再详细介绍了（单片机的程序请到：http://www.gbalink.net网站下载）。

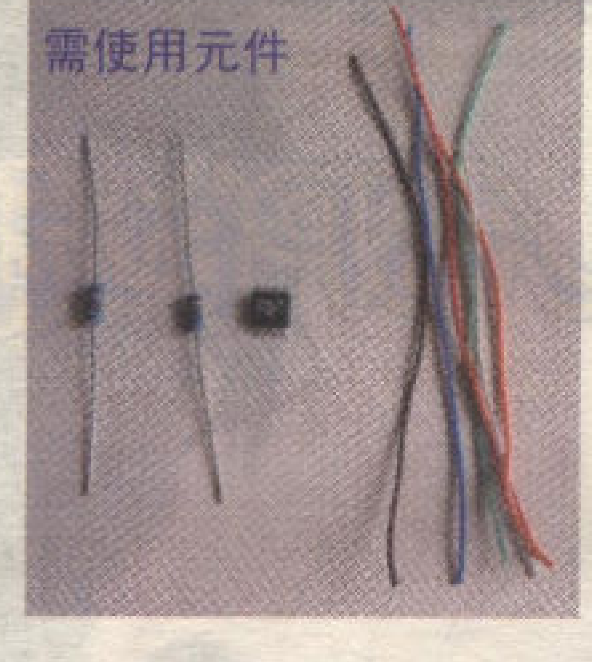
三、改造过程

(1)元件的选择



调光系统的原理图

从改造的原理图可以看出，需要增的元件只有三个。一个是8脚的单片机芯片，另外还有两个电阻，阻值分别为47欧和10K。单片机的型号为AT90LS2343。单片机与普通的集成电路不同，它需要写入程序才能在电路中工作。由于电路要安装到GBASP的内部，因此要求元件的体积要尽量小，所以单片机采用了贴片元件。不过考虑到焊接的方便，电阻采用了普通的色环电阻。



(2) GBASP的拆卸



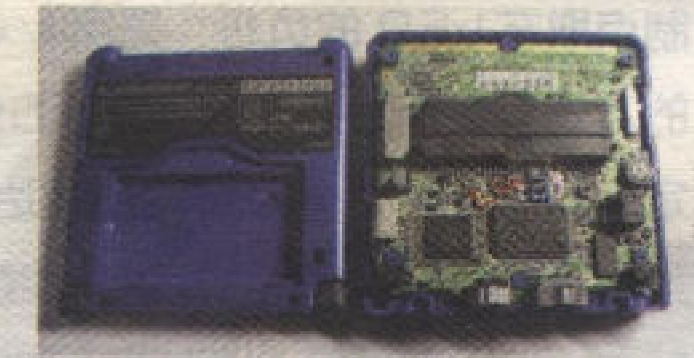
▲电池仓外部　▲电池仓内部

GBASP的拆卸并不复杂，这里有一些窍门。首先要拆除电池仓的螺丝，然后取出电池。由于电池是卡在内部印板电池座上的，如果不先拆除电池，由于电池与内部的印板相连，将导致后盖无法取下。

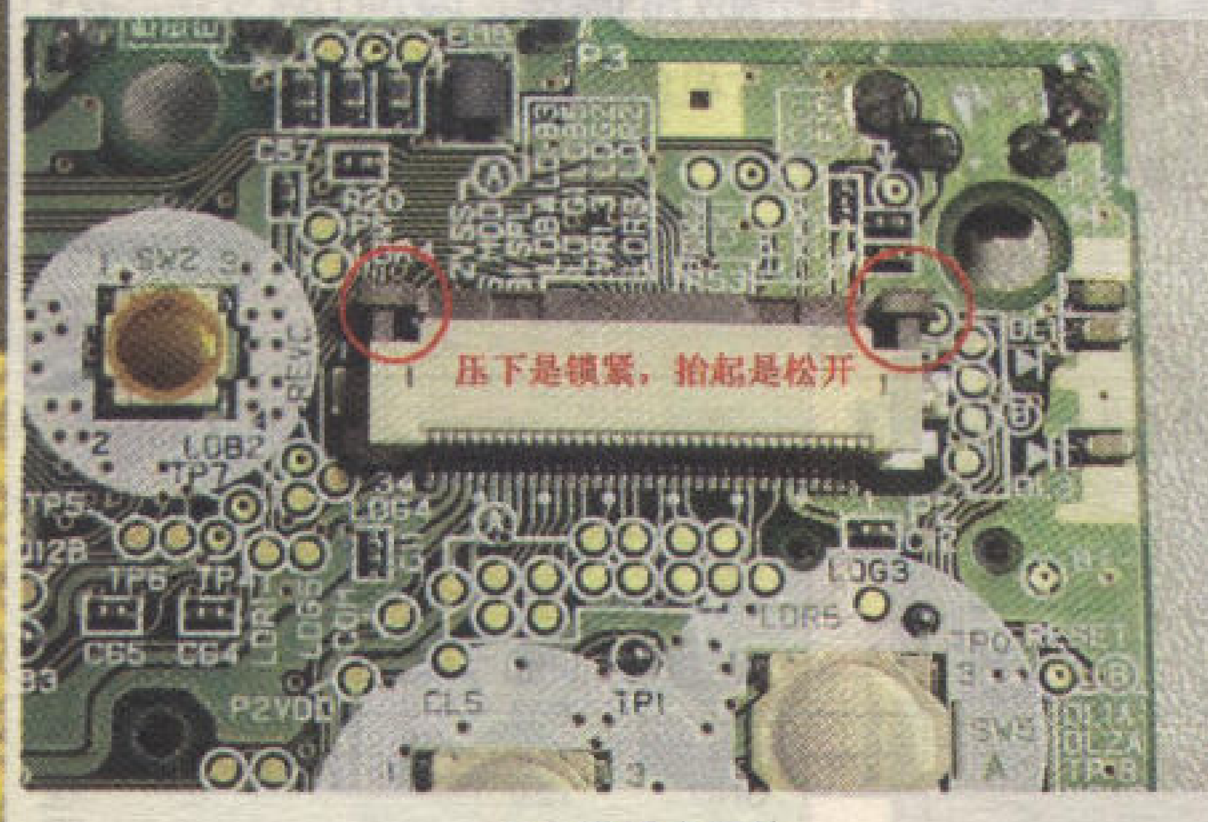
接下来要拆除后盖，后盖共有六个螺丝，需要注意的是有一个螺丝在电池仓内。螺丝拆除后，取下后盖就可以看到PCB了。



▲电池仓内部螺丝的照片



▲PCB的照片



▲电缆插座照片

PCB上有三个螺丝，拆下这些螺丝后，就可以取下PCB了。但是千万要注意的是PCB另一个面上有插座连接着液晶屏接出的柔性扁平电缆，所以移动PCB时不可用太大力。轻轻将PCB翻起，可以看到连接柔性电缆的插座，用小的平头螺丝刀将插座两头的两个把顶出，可取下柔性电缆，这时PCB就完全自由了。

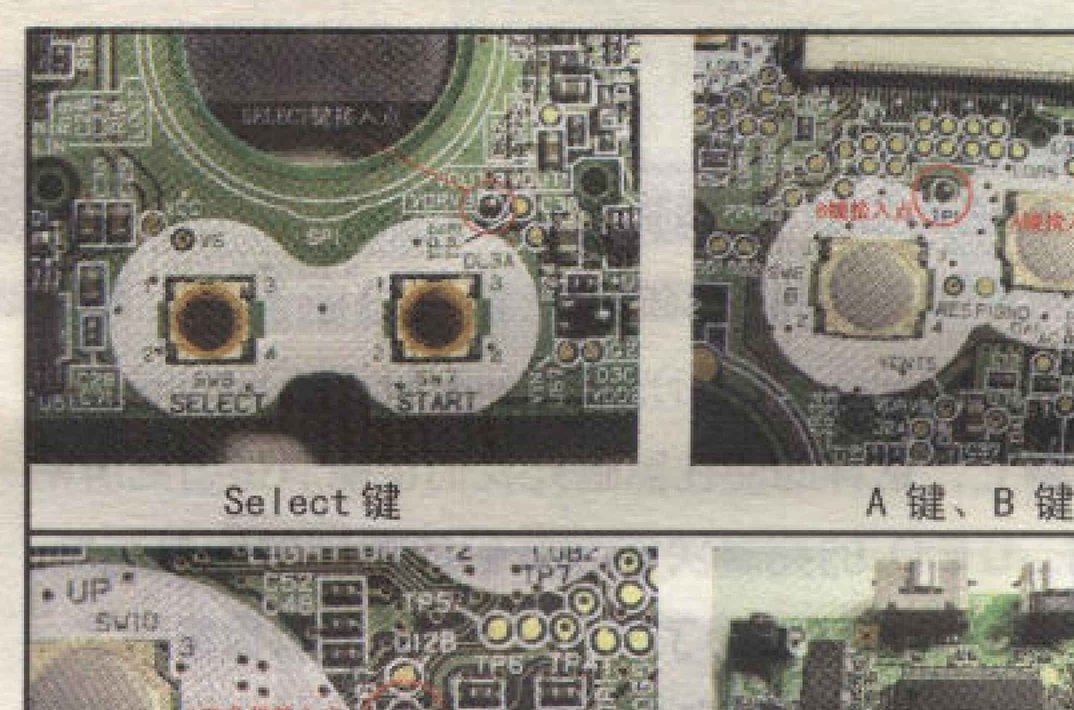


▲PCB板

(3)焊接

从原理图可以看出，附加的电路与GBASP相连的共有6处。因此我们在改造之前，要先找到这六个连接点。这个过程需要万用表来完成。为了焊接的方便，我们可以从测试点来引线，测试点的焊盘比较大，焊接很方便。

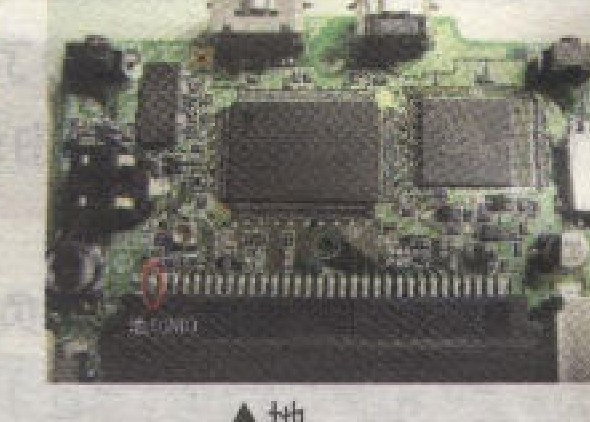
下面是找到的六个点的位置图：

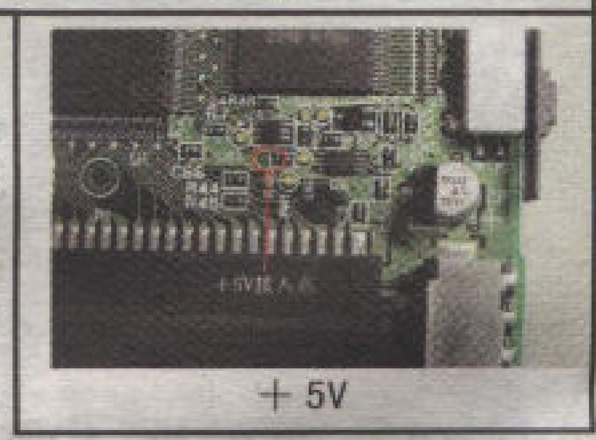


Select键　A键、B键

▲LED负极接入点　▲地

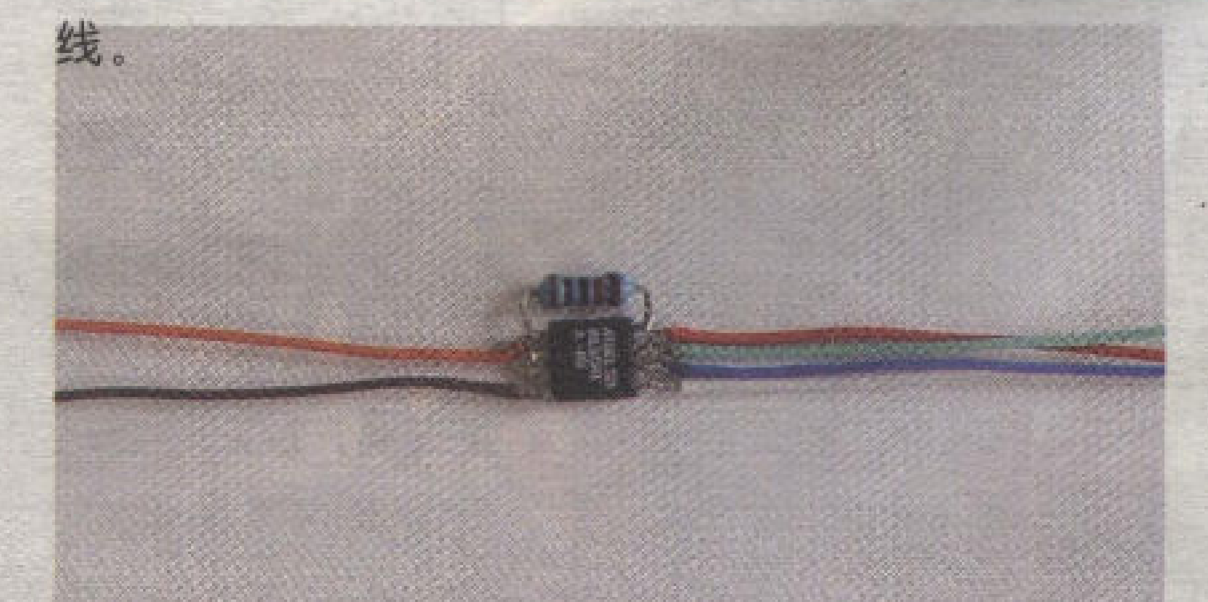
准备好写好程序的芯片、两个电阻以及一些用来连接的导线，就可以开始焊接了。



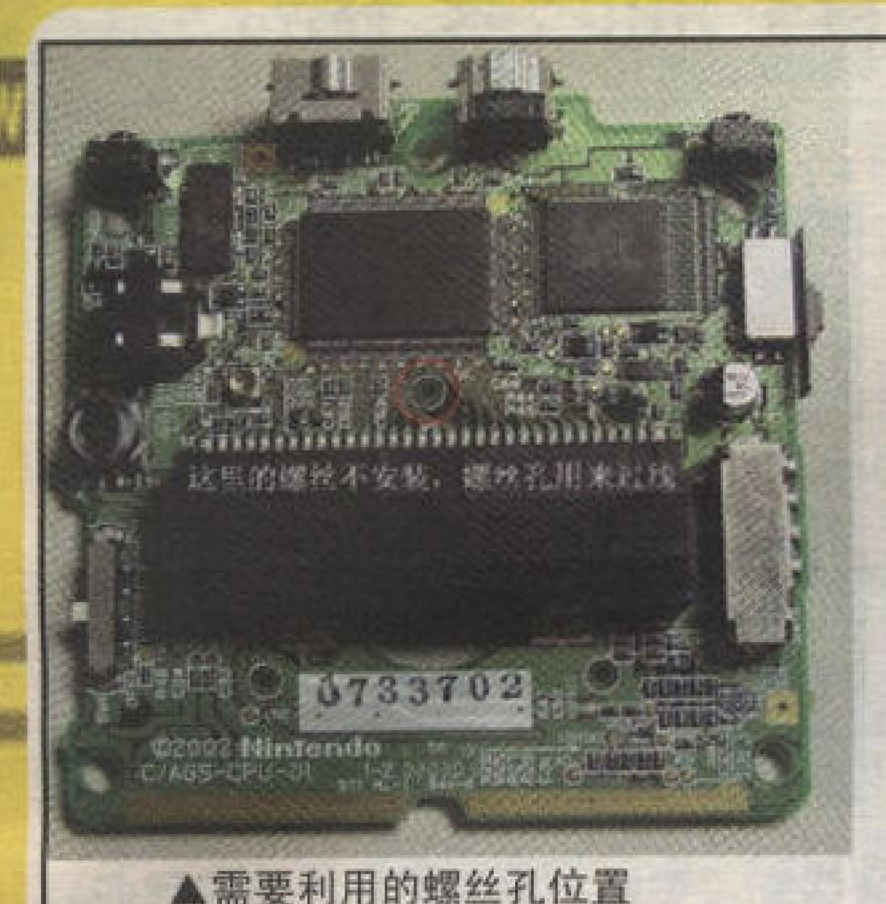


＋5V

首先是根据原理图把芯片的各个引脚连接好电阻和导线。



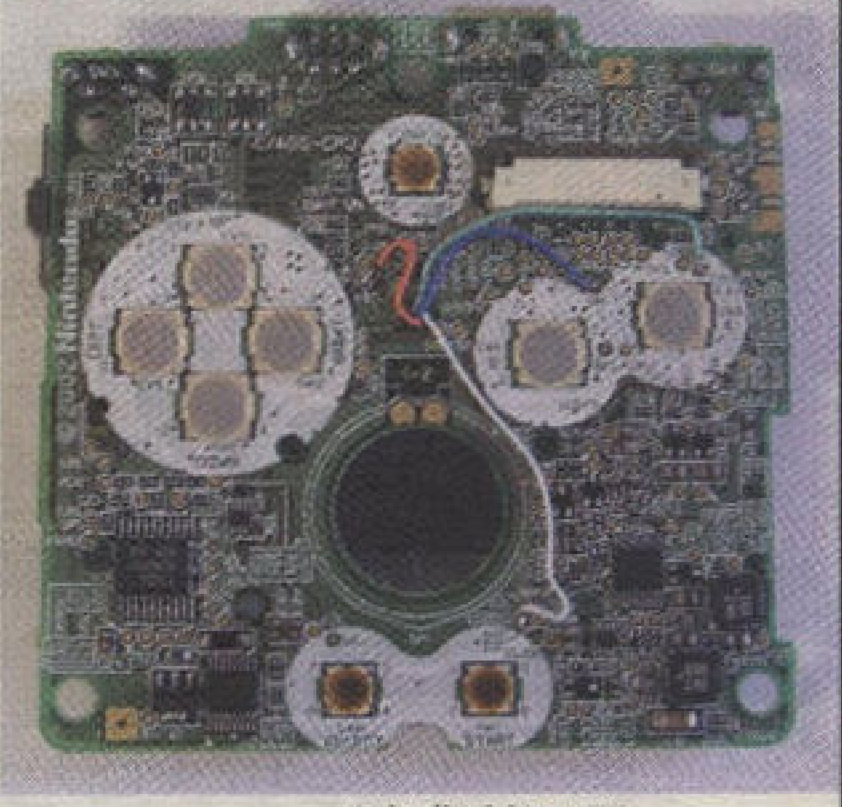
▲芯片实物



▲需要利用的螺丝孔位置



▲完成后的背面


▲完成后的正面

然后在PCB上找一个合适的位置，把芯片用双面胶纸粘在PCB上。因为焊接点分别位于PCB的两个面上，而芯片只能位于一个面上，所以有些导线只能想办法绕到PCB的反面去。由于印板周围并无明显的缝隙，所以我们可以拆下PCB中间的一个螺丝，利用这个螺丝孔，将导线从这个孔穿过，这样就绕到反面了。

其实电路非常简单，焊接完成后，应仔细检查有无短路、虚焊等问题，有无与图纸不符的地方，确定无误后就可以把GBASP重新组装起来了。焊接的时候应该注意，所有元件和导线都要尽量贴近PCB，并且要避开按键、模具上的突起等，以免最后组装外壳时出现问题。

四、使用方法

这些功能是利用三个按键：Select、A、B进行组合来完成的。如果你希望改为其他的按键组合，可以在安装时，把按键的连接点改为你所需要的连接点即可。

Select + A是增大亮度，如果原先前光系统是关闭的，则会首先打开前光系统，然后逐渐增大亮度。按住这两个键不放，可以连续调节，直到达到最大值。

Select + B是减小亮度，按住这两个键不放，可以连续调节，直到达到最小值，最后会关闭前光系统。

当你没有按下Select或A或B三个键超过5分钟时，调光系统会自动关闭前光系统进入休眠状态，已节省GBASP的电源。这个功能也可以同时按下Select + A + B三个键取消，也可以再次按下这三个键打开休眠功能。当取消时前光会闪动两次，当打开前光时会闪动1次来提示。

调光系统会记忆上次的亮度设置和休眠功能的开关状态，下次开机仍然会保持这个亮度和状态。

五、实际效果

经过实际测试，可以完美实现预期的设计效果，并且使用调光系统达到的亮度的最大值要高于原系统的亮度的最大值。


▲前光关闭的状态　▲前光状态1
▲前光状态2　▲前光状态3

六、关于在GBA上的应用

GBA没有前光系统，不过市面上出现了一些为GBA增加前光系统的套件，有些朋友也把自己的GBA进行了改造，增加了这种前光系统来照明。但这种系统往往没有调光系统，或者是很简陋的电位器调光，需要在外壳上挖洞安装电位器。总之，效果不是很理想。现在完全可以利用我们设计的这套调光系统与GBA的前光系统相配套，达到理想的效果。安装方法基本相同，区别有两点，一是电源要从卡带槽的第1脚来获得；二是前光系统接入点的接法，在GBA上你找不到GBASP上的接入点，需要改接到你安装前光系统LED的负极即可。



PS	厂商：BANDAI	游戏人数：1人
	类型：SLG	售日：2000.2.10

玩了几年的《吉恩系谱一吉伦的野望》，一直都想写些东西来表达对这个游戏的喜爱。但因为此游戏面市已有很长时间，无论在杂志还是论坛上都有过相当深入的讨论，所以一直没有动笔。最近看到《SRWD》的火热，终于又难以抑制要写一下这个游戏的想法。在这并不希望所有的玩家都喜欢这个游戏，只是希望让大家了解到真正的高达世界战争，唤起大家对初代高达的回忆。

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜
PRESS START BUTTON
© SOTSU AGENCY·SUNRISE　© BANDAI 2000

力掀宇宙波澜——吉伦的野望

机体篇

最强的MS之争

《吉伦的野望》最具魅力的就是用先进的武器消灭敌人，以获取战争的胜利。所以，什么是最强的机器，往往是大家争论的焦点。因为游戏是以《机动战士高达Z》的时代为最终结局，所以动画中的三大NT的座机：西洛克的ジ·O、卡缪的Zガンダム和哈曼的キュベレイ毫无疑问都是相当强的。可其中哪个才是最强呢？下面就是三个机体的各项性能指标比较（生产级别内4项数值分别为：基础技术、MS技术、MA技术和敌性技术。以下各表亦同）。


▲哈曼＆キュベレイ

普遍的看法是，キュベレイ凭着超强的运动能力和精准的武器夺得最强称号，Zガンダム次之，而ジ·O最弱。其实在下倒并不这么认为，因为，キュベレイ上占相当大伤害比重的浮游炮是个非常挑剔的武器，它的威力受诸多条件限制。


▲ジ·O


▲Zガンダム


▲キュベレイ

机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
ジ·O	20 20 20 15	220	560	70	8	B	10500	15000	4
Zガンダム	20 20 20 /	250	450	76	9	C	9000	12500	4
キュベレイ	20 20 18 /	230	370	82	10	A	22000	10500	4

首先，必须是有NT能力的驾驶员。我们知道游戏中虽然有不少NT驾驶员，但分布却非常乱。能固定拥有キュベレイ的4个剧本分别是：吉伦初篇第二部、Axis和联邦、吉恩Disc的两个特别篇。其中吉伦初篇第二部必须在哈曼归顺期间达到技术要求时方可开发，但哈曼归顺的时间并不长，即使开发出キュベレイ，吉恩军的NT部队也会众叛亲离，死的死、走的走，没什么人能发挥浮游炮的威力。Axis剧本只能勉强凑出哈曼、夏亚和格雷米·多多三个NT，其中夏亚还有更适合的专用MA ノイエ·ジールII。吉恩特别篇是一个非常难的剧本，不是高手很难撑到キュベレイ的出现……唯一有大量NT的就是联邦特别篇，可这个剧本又过于简单，还不等キュベレイ出现，天下就差不多平定了，真是英雄无用武之地。除了这3个，联邦初篇如果能在30回合内完全胜利，也可获得キュベレイ做奖励。当然还有一种可能，那就是……偷（最好还是别抱这种幻想，我偷到过最好的机体也只是百式）。当然，研究需要的20级敌性科技也是个相当难的要求。



▲拥有强大战力的MA ノイエ·ジールII

其次，NT驾驶员必须要发挥能力。很多人明明是NT却就是发不出浮游炮，以此还一度传出回避12或射击12才能激发NT能力（汗）。其实，我们只要搜索驾驶员内存参数，就可以发现隐藏的NT级别，低级别

的NT放浮游炮概率就很低。所以，对于大部分NT而言都还需磨练一番。而且一般一组部队（3支）最多只有两人使用浮游炮，这似乎也是战斗的几条规律之一。

再者，浮游炮只能在宇宙中使用，真不知道如果这种情况在“《SRW》系列”中出现会是什么样子。虽然觉得很不适应，不过敢取消超人气的浮游炮的陆地使用权，也真让人不得不佩服制作组的勇气，只是是可怜Axis本来就缺陆战武器。

根据上面的几点，在下认为在很多条件下，キュベレイ的火力远不如Zガンダム和ジ·O，当然，其优势就是两格射程。或许有人认为キュベレイ有超强运动性，其实这更多是受“《SRW》系列”惯性思维的影响（在《SRW》中真实系当然以运动性为主）。但在真正的高达世界中，“厚皮”往往比运动性更重要（最典型的就是轻型GM与老虎的比较）。同样是总帅坐机，坚实的ジ·O似乎总比轻灵的キュベレイ安全些。

综合来看，在下还是觉得Zガンダム是《野望》中最完美的机体。强大的火力，足够的HP、仅次于キュベレイ的运动性，在陆地上变MA而不受地形所限，最可贵的还是价格低得接近下一档次机体。比起狮子大开口的其它两位，真是价廉物美^^。

次强MS之争


▲拥有华丽外表的百式在性能上不尽如人意

或许有人想把Pタイプ MK－Ⅱ作为超级机体与3强相提并论，在此，在下还是想要讨论一下与之相近的几种机体。需要说明的是，在下眼中最强和次强的MS，都必须满足一个条件，即能同时适应宇宙和陆地作战，所以实力不弱的ハンブラビ在此不做讨论。

先说一下P高达MK2。记得某杂志的攻略研究中竟然把它评为与3强并列的超级机，真是让人不解。诚然，P高达MK2的运动性和攻击力的确让人惊诧，可这也正是这个试作机的失败之处。由于GP系列在所罗门事件后被封存，所以高达MK2是在一个断层的科技中寻求突破。片面强调运动性的后果，导致了其可怜的装甲和糟糕的操作性。在这种状态下，还要把尚处在不成熟期的扩散粒子炮强加为武器，难怪驾驶员要逃走了……也正因为如此，正式的高达MK2显得太中规中矩，对抗GP系列估计也占不了上风。不知道这种比失败机体还要失败的试作机，如何能称之为最强？


▲Titans的基础机体ガブスレイ

百式，个人认为这又是个挺失败的机体。奥古获得延展性和硬度都非常优秀的高达尼姆合金技术后，就提出了Z计划。可由于缺乏经验，第一作百式不但没有达到计划的变形要求，还被整得装甲薄弱。火力算不上出类拔萃，运动性也没优越到可以抵消装甲差的地步。和后期MS猎狗、メッサーラ比有些小儿科，甚至都比不上ガブスレイ，或许也只有3回合的制造时间算是优势吧。但在接踵而来的Z高达面前，百式只能完全被淘汰。

猎狗和メッサーラ是两个颇为相似的机体。射程2的主力武器、可变形、全天候作战能力、除“怪物”重高达外的最高HP、不弱的运动性，这些都决定了它们才是勉强可以和3强比肩的次强MS。

最强量产MS之争

最强量产型MS也是大家讨论的焦点之一。总的说来，认为ガルバルディβ最强的占多数。这个15级技术就可以开发的MS占据第



▲其貌不扬的マラサイ相当实用

▲バウンド·ドック ▲メッサーラ


▲百式

▲PタイプMK－Ⅱ

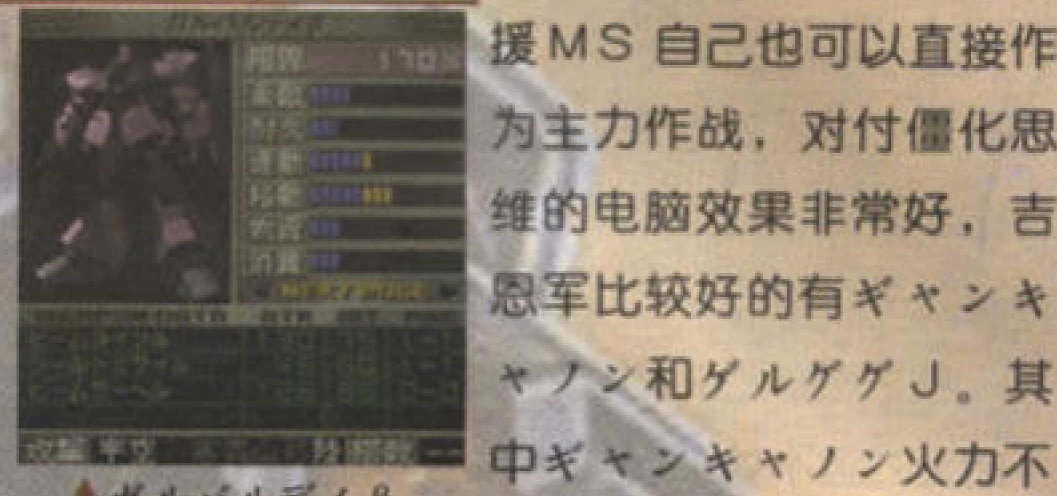
机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
バウンド·ドッグ	15 18 18 15	185	580	50	7	C	8500	13000	4
メッサーラ	15 17 17 /	180	600	46	7	C	7000	13500	4
百式	15 18 / /	230	360	60	8	C	7000	9000	3
PタイプMK－Ⅱ	20 20 20 17	230	180	68	8	B	10000	5000	5

机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
ネモ	15 18 / /	125	190	36	7	D	4200	6600	3
ガザC	18 19 19 /	135	210	36	7	D	4500	7050	3
マラサイ	18 19 / 16	130	200	40	7	D	4500	7050	3
ガルバルディβ	12 15 3 12	170	180	38	8	C	5850	7650	4


▲ネモ


▲ガザC


▲マラサイ


▲ガルバルディβ

一，对此我不敢苟同。Beta 的优点，就在于可以与指挥机相比的界限，以及强力武器大光剑。但作为量产机，以牺牲造价和生产周期来提高界限，绝对是得不偿失。光剑虽强，但在战斗中的使用频率远不如光枪。更令人难以接受的是，Beta 陆地适应性差到极点。因此，拥有如此突出缺点的机体是不能作为王牌主力的。

ガザC，从名字上看还真有些王者之气，可依然摆脱不了其由工作用机改造而来的事实。它有着量产机最厚的装甲、最强力的射程 2 主炮和一般只有指挥官机才有的变形能力，可弱点也一目了然，Axis 制造的老毛病——陆战太弱。

ネモ是ジムII使用高达尼姆合金优化的产物，价格便宜性能也不错。陆地上比 Beta 好些，是个挺实用的机器。

不过我眼中的量产 MS 王者还是マラサイ。这个 MS 是在ハイザック基础上进行强化，拥有高 HP、高运动性、搭配恰当的武器系统，加上其优秀的陆地战斗能力，这些足以使マラサイ凌驾于上述众机之上。可惜的是该机由于融合了 GM 和扎古的优点，属于集百家之大成者，对于敌性科技的要求太高了些。

中射程 MS

作为压制火力、远距离削弱、消耗敌人，配合主力MS作战的重要力量，中射程 MS 的作用其实非常巨大，它们可以减小近战主力 MS 的损失。这些强力的支援 MS 自己也可以直接作为主力作战，对付僵化思维的电脑效果非常好，吉恩军比较好的有ギャンキャノン和ゲルググJ。其中ギャンキャノン火力不错、HP 高，加上一把强力格斗剑使其近战能力也得以充分发挥。相比之下，ゲルググJ则只能在宇宙逞威。

联邦军从ガンキャノン量产型开始就一直开发有性能不错的中射程 MS。后期集合钢加农 D 和吉姆最新技术，还开发了强力的ジムキャノンII。它绝对是价格便宜、性能非常优越的强力MS，即使在近战 MS 中也仅次于上面所说的几个量产 MS。虽然联邦后期强力MS 非常多，但技术能力到 15 级就能开发出的ジムキャノンII完全可以用到最后，强力推荐！

▲宇宙战专家ゲルググJ

マラサイ的前身ハイザック・カスタム，从狙击能力来说或许更强些，但仍有着只能打宇宙仗的老毛病……还是不推荐了。

最强 MA

MA 的特点很突出，HP 高、速度快、火力猛，除了适合通过游击战击溃敌人，还能凭借诸如光线防御等技能完成很多特殊任务。不过，MA 也有价格贵、地形适应性差等弱点。如何恰当使用MA，是游戏中的重要取胜之道。

在众多MA中，除了夏亚专用的ノイエ・ジール2外，ノイエ・ジール和 GP03D 应该是游戏中最强的MA了。有人认为，GP03D 比ノイエ・ジール强得


▲ハイザック・カスタム


▲ジムキャノンII


▲ギャンキャノン


▲ゲルググJ




▲ガンキャノン量产型

机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
ハイザック・カスタム	15 17 / 14	140	160	36	7	C	3000	4500	3
ジムキャノンII	12 15 / /	130	160	28	6	B	2280	4500	3
ギャンキャノン	12 12 / /	140	160	26	6	B	2760	5550	3
ゲルググJ	12 14 / /	140	150	30	7	C	2760	4800	3
ガンキャノン量产型	9 10 / /	130	120	18	6	D	1650	3600	2

海军总指挥的女强人，手下的人才还是很多的，有夏亚、NT三姐妹和木星回来的布鲁组成的NT队，迈克·白和黑色三连星以及红色闪电强尼·莱丁等人组成的非NT队，真是很令人羡慕的豪华阵容。不过初期没什么强力机体，只有NT三姐妹的MA爱尔美斯可以善加利用。

主基地：月面基地格拉那达
50回合事件：回收原联邦NT研究人员，开发出猎狗等强力MS。
难度：D

(3)西洛克的野心——西洛克提坦斯

该剧本由西洛克篡权开始，初期的好机体还真不少，几架GM Que、一架Beta、3架ガブスレイ、两架ハンブラビ，还有猎狗、重高达、メッサーラ等都是好东西。仅靠这些机器，就足以平定半边天了。驾驶员方面则少了强化人间Zero、艾玛和贾米托夫一党，多了莱科那。


▲野心之男西洛克

主基地：克里布斯2
50回合事件：资金10万以上，花费一半资金，The O开发计划提出。
难度：D

(4)Z之鼓动——奥古


▲奥古是个和谐的战斗群体

老实说，初期的奥古比较弱，虽然也有不少强力驾驶员，像科特罗小队和白色要塞小队。但初期机体实在太少，只有几架里克·迪亚斯和一架Powered GM还能算是略强。不过奥古由于在后期MS开发上的优势（GM改、GM2、GM Custom、GM Cannon 2、Nemo、Z Gundam）和卡缪等人的加入，会显示出越来越强的战斗力。

主基地：兰比安罗丝
50回合事件：科特罗小队执行任务，获得高达MK2，收得卡缪等几位驾驶员。百式、Z高达开发可能。
难度：C

(5)ジャミトフ的阴谋——ジャミトフ提坦斯

主基地：克里布斯2
50回合事件：在与木星船队关系密切的条件下，可以使西洛克加入，同时提出两个重型MS（メッサーラ和The O）开发计划。木星关系大跌。
难度：C

这个剧本初期提坦斯的实力就显得有些弱，只有アッシマー和ギャプラン两个早期的变形MS。之后会有重高达和Zero的P高达MK2，它虽然不是超强机体，但在初期也天下无敌。


▲提坦斯“受诅咒”的机体——精神力高达

(6)卡尔玛的荣光——新生吉恩军


▲扎比家末男卡尔玛

卡尔玛独立而成的新生吉恩军，在获得多兹鲁这个刀疤男的支持后，手下也是兵多将广……当然其中一半是最废的驾驶员，靠得住的只有雷巴·雷儿队、白狼、杜安（动画里抚养孤儿，用扎古和高达作战的男人）、隆梅尔，当然还有刀疤男。初期的机体，也许是为了迎合刀疤男——4个大扎姆（看来对于自己的墓地还真有感情），总的来说不是很实用，而后期也没什么强力MS。

主基地：纽约
50回合事件：大扎姆扎比家族式样开发计划
难度：B

(7)哈曼的嘲笑——Axis

手下的驾驶员仅5个，加上夏亚也才6个，无话可说的凄凉。初期有一架爱尔美斯和ノイエ·ジール可以在宇宙中打打游击，别的就没什么可依靠了……好在后期会有些强力机器。宇宙战基本所向无敌，而陆地上只能靠沙漠大魔的群狼战术了。撑到后期就没什么难度了，比想象中简单。



ノイエ·ジール被卡多称为吉恩精神的象征

主基地：Axis
50回合事件：花光满的情报值，找到夏亚。夏亚专用ノイエ·ジール开发可能。
难度：B

(8)逆袭的夏亚——Neo·吉恩军

夏亚终于发表了独立宣言，这也是夏亚逆袭的预演。当然，这位戴肯家族的后代既没有沙扎比，也没什么其他的好东西。手下是NT姐妹和几个当年同在吉恩时的老部下，这其中的强人并不多，除了NT姐妹和总帅自己外，其

机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
ノイエ・ジール	15 12 16 /	220	590	45	11	A	10000	13500	4
GP03D	12 14 14 /	200	650	40	12	B	14500	16500	5

斧杀敌，只能靠别人掩护躲在后方放冷枪，这实在不是英雄所为……


▲ノイエ・ジール


▲GP03D

不只一个档次。其实并非如此，至少游戏中不是这么一回事。GP03D的武器虽然威力很大，但射程过远，近距离只有一个命中率不高的火箭筒，而且没什么格斗能力（只有隐藏武器光剑）。一般来说，MA在游戏中很容易被围住，在这种情况下强大的火力无法发挥就会被对方轻松击破。而ノイエ・ジール强大的近战格斗能力使普通MS很难困住它，两门中距离光炮也能从容对付附近敌人。相比之下，GP03D是一个有着强大火力却无法发挥的机体，即使两者对战，个人感觉ノイエ・ジール命中率高得惊人的光刀仍比导弹阵强。



▲移动的弹药库——GP03D

最不喜欢的MS

或许是高达MK2的失败，奥古又想出个合体技来强化之，这也是《野望》中唯一的一个合体MS——超级高达（在下对Z高达动画里的合体和变形表示鄙视，把高达从现实带回幻想中）。

超级高达相对于MK2而言，虽然机体的界限、HP、运动性、移动力都得以提升，但实用性却似乎降低了，究其原因还是将原来的普通光枪改成了远射程。一个精英机体不能冲入敌军大刀阔


▲スーパーガンダム

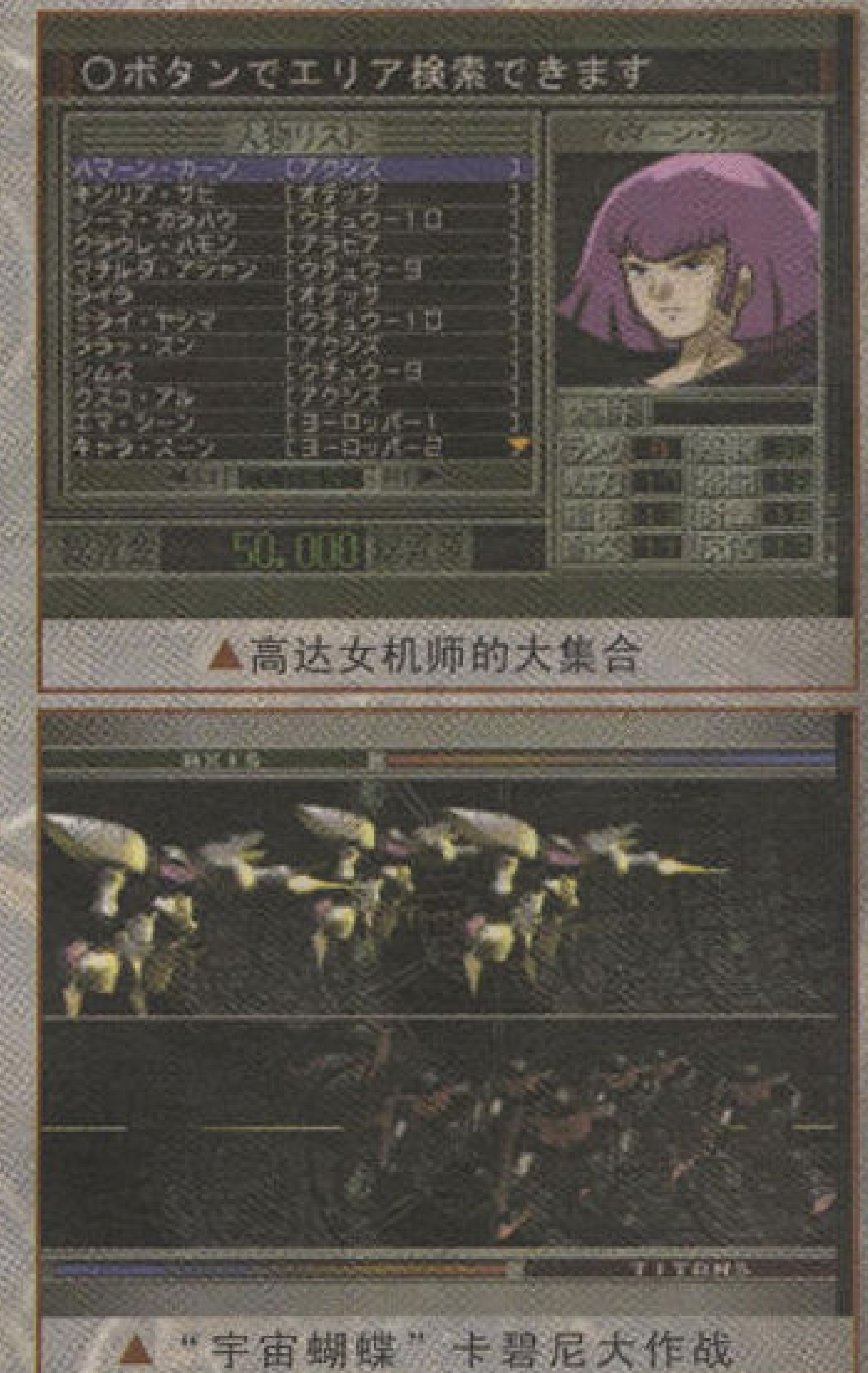
机体名称	生产级别	界限	HP	运动性	移动力	索敌	资金	资源	生产回合
スーパーガンダム	/ / / /	220	580	48	8	B	8700	11750	/

攻略篇

除了最初的吉恩和地球联邦两个势力外，还有其他10个第三势力可供选择，下面按难度给大家简单介绍一下所有第三势力的攻略。

(1)华丽的战斗——联邦军Disc特别篇

也许是"《高达》系列"里大部分女性的悲惨命运引起了这场女权主义的大爆发，女权主义的竭力倡导者哈曼把所有女性机师都召至帐下，当然还有她们的专用机。虽然敌人奥古在初期就拥有一架Z高达，提坦斯有一架The O，但总体来说，还是这支"红色娘子军"的军力更为可观。也许是由于美女如云吧，这个剧本可以说是人气最高的，不过缺点就是——太简单了。



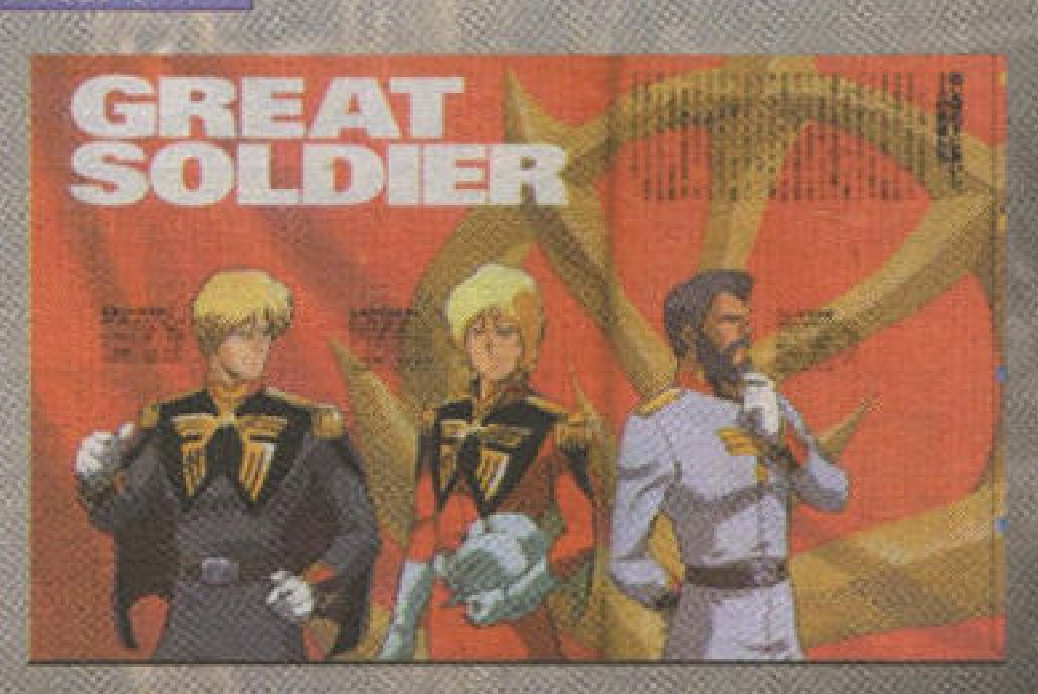
▲高达女机师的大集合

▲"宇宙蝴蝶"卡碧尼大作战

主基地：Axis
50回合事件：西洛克加入
难度：E

(2)正统吉恩军

主帅就是因为兄长吉伦弑父而独立的基西莉亚。这位担任特务机关和



▲基西莉亚手下的强力机师

他都一般。初期奉送的……也只有几架爱尔美斯，夏亚的专用机空间大魔实力有限，实在不敢冲锋在前，即使拿到专用高达，也仅仅是和T－高达差不多的3流实力，浪费了夏亚的强大能力。另外，由于D版盘问题，大多是无法完成50回合事件的（会死机）。


▲夏亚不仅有做机师的天赋还拥有卓越的统帅才能

主基地：格拉那达
50回合事件：夏亚用NT召唤白色要塞小队加入，同时白色要塞小队的武器也生产可能。并提出总帅专用高达提案（唯一获得图鉴的机会）。
难度：B（盘好）或 A（盘坏）

⑼吉恩之残光——迪拉斯舰队


▲所罗门噩梦

集各种弱点于一身的势力……驾驶员少，初期拿得出手的就是ヴァル・ヴァロ，别的都是垃圾，可以获得武器的极限无非是从Axis要来的ノイエ・ジール。西玛阿姨研究的ゲルググM是个勉强可以信赖的机器，在敌性科技高的情况下能得到Beta，不过在强大的敌人面前，这些机器的实力还是有些弱。

主基地：暗黑区域
50回合事件：卡多偷到GP02A一台。
难度：A

⑽迪金的忧扰——吉恩军Disc特别篇


▲吉伦的野望

这个自虐剧本和联邦特别篇不能同日而语。众叛亲离后的吉伦手下人才凋零，只有死忠迪拉斯舰队等几个驾驶员，其余的都跑到妹妹基西莉亚和弟弟卡尔玛那里去了。初期机体也没有什么值得一提的，卡多的ノイエ・ジール在众多强人加农面前不敢造次，当看到所罗门要塞卡尔玛军中数也数不清的大扎姆时更让人有绝望的感觉。唯一的指望就是爬科技树来造Axis的强力武器，当然前提是要撑得到那个时候。50回合也没什么好东西，真是令人头痛的剧本。

主基地：Side3
50回合事件：占领加布罗，收集联邦在一年战争期间的高达系MS，获得开发图纸。
难度：S

战斗规则总结



＊攻击方最多三机体会格斗，且只会攻击第一排队伍。还击方格斗只还击最后一个，所以未必站在后面就安全。

＊攻击方最多只能有两支部队使用NT武器。

＊被干掉时仍然能把该使用的武器都用光，然后爆炸。

＊在NT武器和格斗武器使用之前，无论多少部队的集中攻击，也不可能一回合击中前两排满编的队伍中第三排的任何机体，除非攻击部队中存在只能攻击第三排队伍的机器（比如GM、GM、飞机这样的组合，必须有仅能对空的机体才能伤害到第三排，因为这个武器只能打第三排的飞机）。所以第三排满编61坦克，或许才是最难消灭的部



队。

* 地图攻击在普通攻击后实现，对于量产机有效，对于母舰专用机效果微弱。

* NT 武器虽然也是 Beam，但 I-Field 无法阻挡。

* 过多部队围攻的攻击力增加不大，但却能对敌人的攻击力造成影响。

* FA 高达和 G 装甲能拖 3 回合才被击破。

* 核弹虽然会影响外交友好度，但在一回合里丢一个和丢 100 个是一样的。

* 一支 3 排队伍进行远程攻击，不参加攻击的机体也会耗能量。

战略心得ETC

露那兹的战斗

选择联邦军，在初期，露那兹的战斗似乎是不可避免的。而这也是我最喜欢的一场激战，因为那是MS和母舰两种不同战斗单位的最直接交锋。由于联邦在初期没有MS，而吉恩也要把整个宇宙控制权抢到手，所以战争一触即发。联邦军必须得守住露那兹，不仅因为那是个资源重地，也因为那是联邦军在宇宙的最后堡垒。



个人觉得在战前不要造任何飞机或母舰加强防守，因为这往往会引吉恩军调集更多的部队来进攻。把 Side7 的部队调来后，把除雷比路外的舰队指挥官依次委任到强些的麦哲伦号里，其余的进萨拉米斯级。



敌人的攻击通常是由几个方向同时发动，我军应该全力扑向兵力最强的那支部队。记住母舰武器的最佳射程（也就是最多武器能使用），以中远程打击敌人。不要小看母舰的威力，一个优秀驾驶员可以轻松干掉一排扎古。注意不要和敌人近距离交锋，对于避之不及的攻击要坚决防御。尽量让所有部队都攻击敌人，一些小飞机就分散堵在MS 和母舰中间吧，这就是牺牲它们的时候（其实这些小飞机可以换回不少MS 呢），另外，补给飞船也可以做肉垫。在防御期间，要注意受伤队伍的修理。攻击方面，先攻击无人驾驶的MS，然后再集中攻击强力MS。敌人初期有3 艘重型巡洋舰（HP600），驾驶员分别是基西莉亚、迪拉斯和吉伦，把它们留到最后再收拾吧。

这场战斗的胜利，使吉恩的宇宙军几近崩溃。于是在宇宙中，联邦取得了很大的主动。

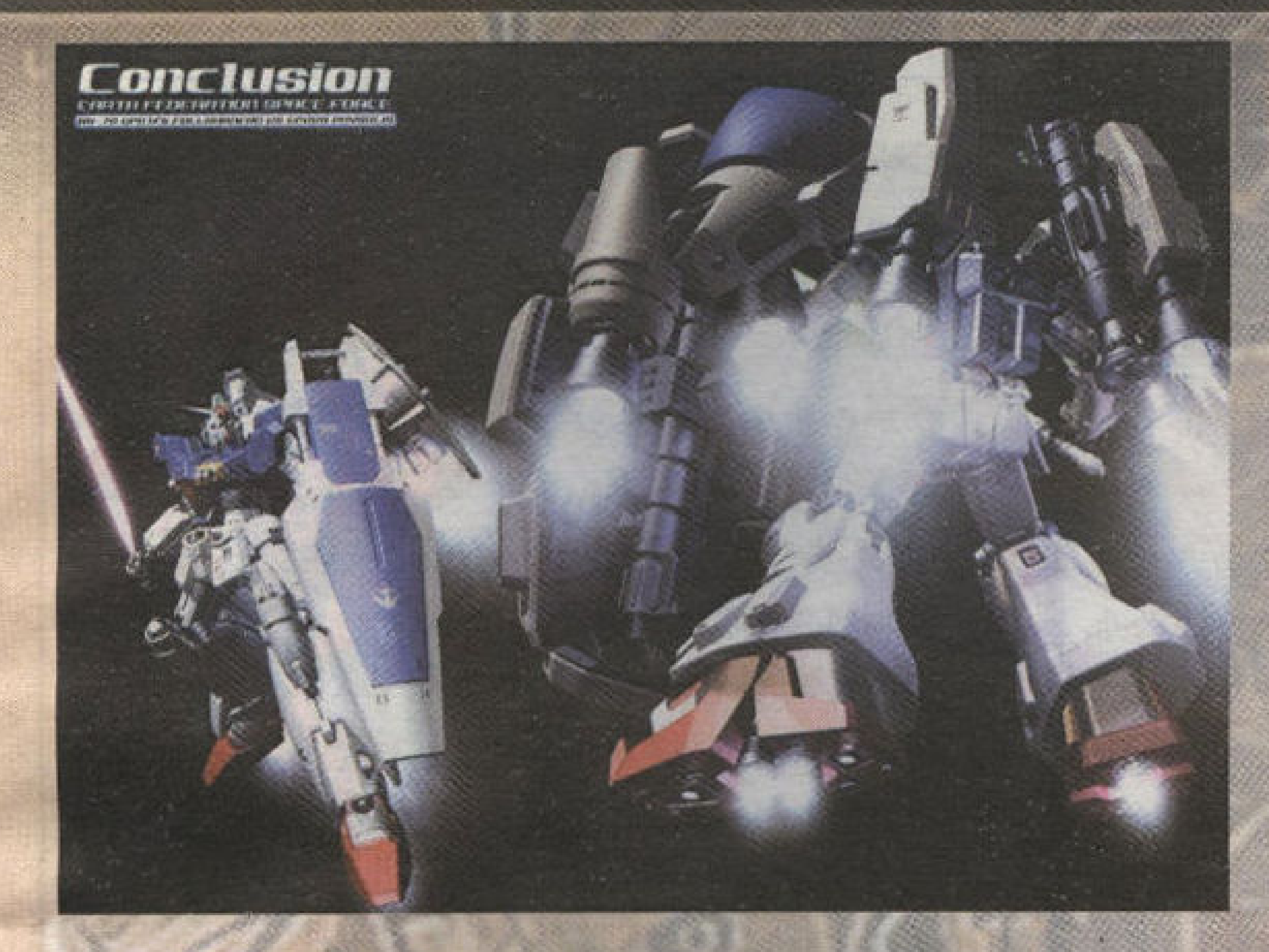
吉恩军 30 回合攻略之不可能

主要剧本中，如果能30 回合结束战争就可获得强力机体的奖励，也就是卡碧尼和Z 高达。《吉恩系谱 － 指令攻略书》中介绍了联邦30 回合就取得胜利的方法，那就是多靠强力高达打小规模歼灭战，其实这也是很多新势力的战略方针。但个人认为，吉恩的攻略要比联邦难得多。

攻占联邦主基地加布罗的方法有3 个，一是等剧情夏亚的潜入，可实力和时间都不允许。第二就是加布罗攻略专用机计划，这只能靠一些又贵又烂的MS 攻略，也不现实。最多的还是靠第二次不列颠战争，要实施这一作战，就必须先打下露那兹，把 Side7 丢下去。而露那兹攻略的前提又是要拿下贝尔法斯特，贝尔法斯特攻略的前提，则是白色要塞小队已经到达贝尔法斯特发生潜入事件或白色要塞小队已灭（后者无疑更快）。



所以，最快的事件发生顺序是：（N 多回合后或新占领4 个特别地区）夏亚报告发现Side7 有情报→夏亚队失败请求补给→拒绝，其余队员撤回，夏亚失败失踪→白色要塞北美降落，卡尔玛申请迎击→卡尔玛失败受伤，同意雷巴 · 雷尔接替→雷巴 · 雷尔与白色要塞交战→第二次交战→雷巴 · 雷尔申请用大魔（必须已经开发出大

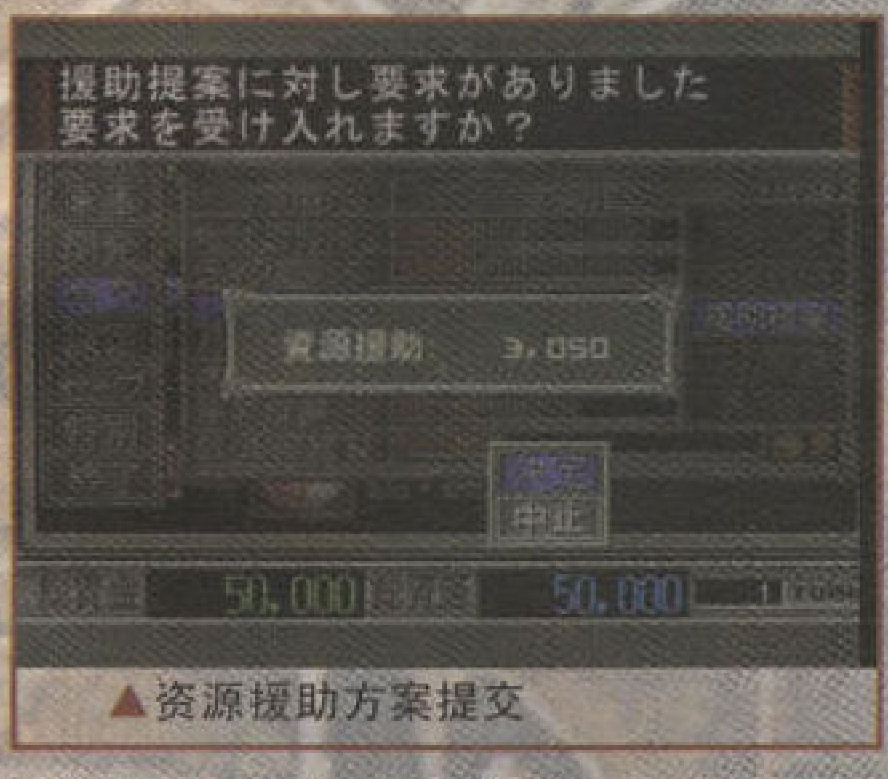


魔），基西莉亚要反对，驳回→击破白色要塞队→提出贝尔法斯特攻略战

这段剧情大约需要18回合，也就是打下4个特别区和艰难的贝尔法斯特攻略战、露那兹攻略战和加布罗攻略战一共只能用大约12回合，中间的18回合也必须拿下其他的特别地区。这对于初期地面上非常缓慢的扎古部队而言简直不可能，ドダイ+ザクII J型 和ドダイ+グフB型及运输机的出现都要耗费不少时间，所以在下多次挑战该记录均以失败告终……

资金换资源

游戏初期因为需要研究武器和提升级别，所以相当需要资金。后期武器开发完了，反而缺资源造部队。不过，这可以通过外交解决，木星船团大多时候需要资金，可获得资源（Side6则相反），而月面都市两方面都可能。



▲资源援助方案提交

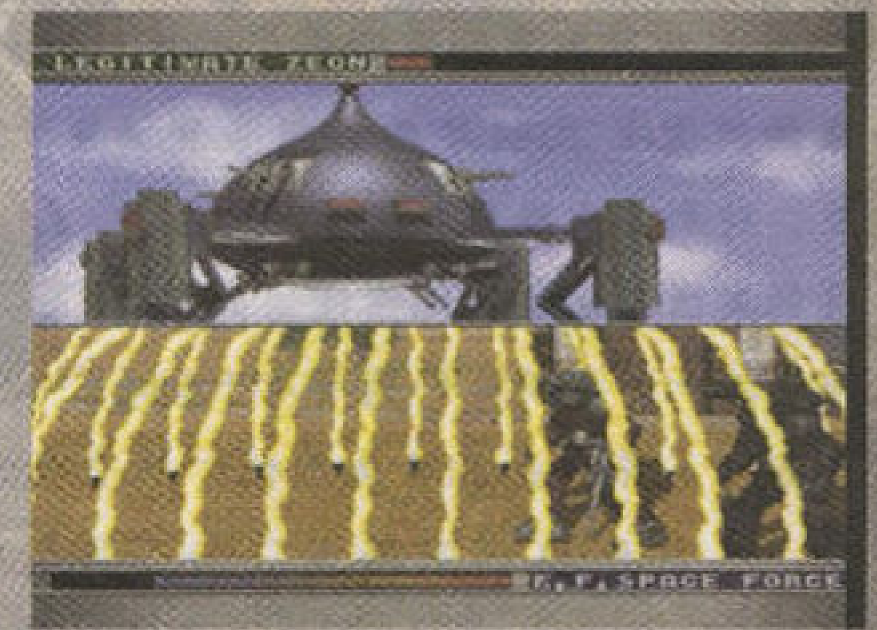
秘密篇

特殊武器和隐藏武器

关掉战斗画面的玩家可能不会注意到，当一个机体武器很多时，下方的武器即使不是NT武器浮游炮也不是人人都能使用的。越靠下方的射击武器，被使用概率越低。这个概率还与士气和驾驶员能力有关。

拿空中MA アッザム来说，它的第三个近距离武器电网一般情况下很难发动，而当有强力驾驶员和士气高时就常常可见了。类似比较明显的情况还会出现在宇宙MA ヴァル・ヴァロ上，同样也是个类似电网的武器，与上述的情况一样。

除了特殊武器外还有隐藏武器，是不是有点不可思议？可这绝对是事实。我们看到有些强力驾驶员驾驶MS冲上前格斗时会撞敌人一下，不要以为这是格斗武器的一部分。我曾经亲眼看到没有任何格斗武器的钢加农冲上前，一个肩冲，把一个扎古撞爆。很多MS和某些MA都有隐藏的格斗武器，这些是武器列表中没有显示的（一般都是冲撞，GP03D则是光剑攻击），出现几率也要受格斗值和士气影响。



BUG

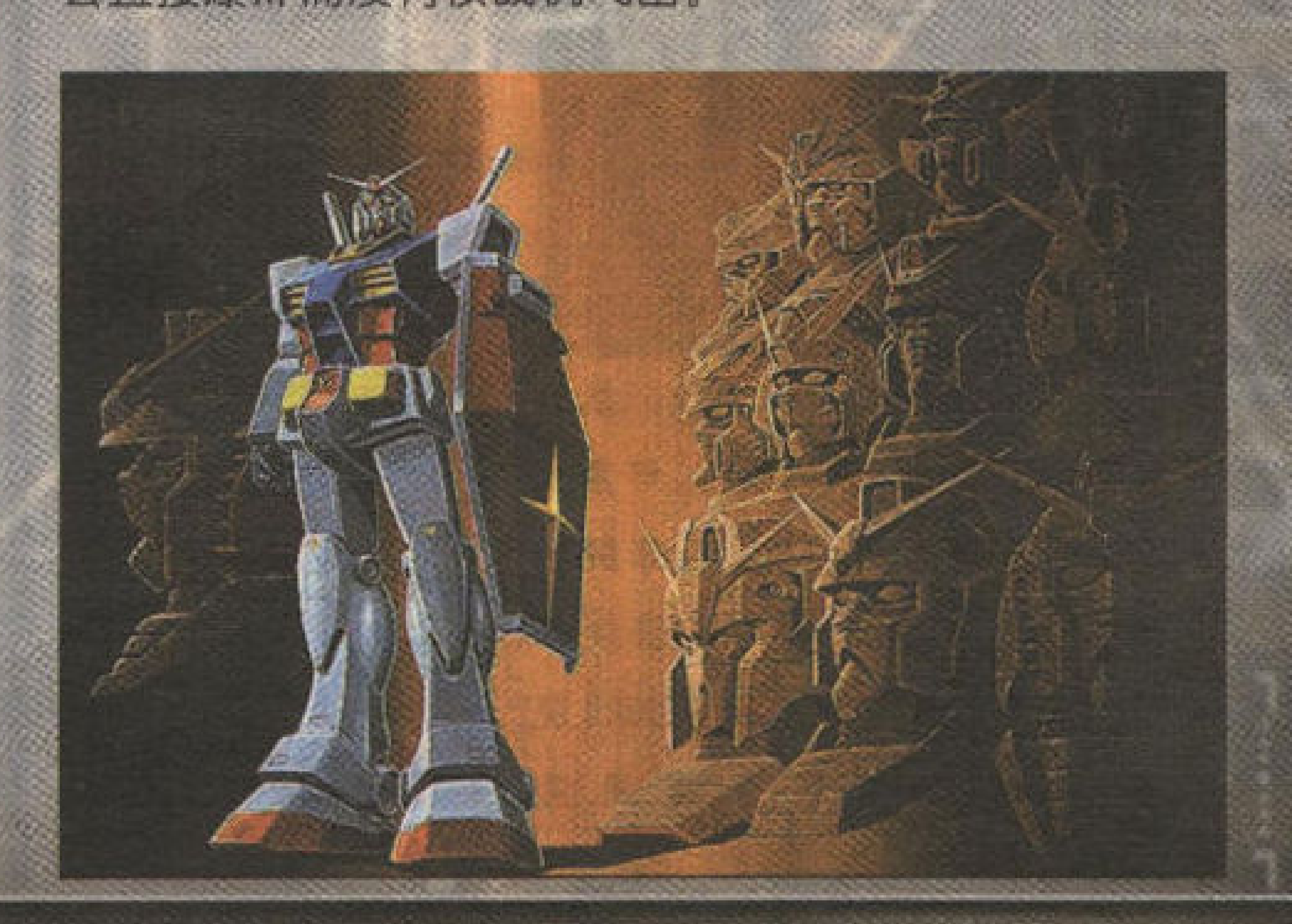
＊ 哈曼招回夏亚后，奥古仍然有科特罗。哈曼招到西洛克后，提坦斯仍有西洛克。难道哈曼有特异功能！？

＊ 奥古明明有科特罗专用红色里克·迪亚斯，但电脑总是让别人坐，科特罗只坐普通的迪亚斯，真是费解……

＊ 选择西洛克之提坦斯时，即使没有发生剧情，有时也会出现The 0的设计，只要达到技术级别要求就可以了。当然，在剧情发生时会再提出一次。

地底洞穴无飞机

加布罗的主基地是一个地下基地，也是飞机在地球上唯一不能通行的地方。因此，如果高达在那里被击毁，就会直接爆炸而没有核战机飞出。



—Lone2—



本月最开心的事莫过于找到了一个类似于Harggard的一样的乐队，这个风格特 的folk gothic/doom metal奥地利的乐队，除了gothic doom metal缓慢、优美、哀伤的基本样式外，强烈的中古世纪民族风味、悠扬气氛，搭配以优美女音的美声表现，交织黑死腔对唱，才是其音乐如此动人的特点！这样的古典民谣金属风格，最容易令人联想到的乐团就是Haggard了！两团同样都 有浓厚的中古世纪气息，不过不同于Haggard大量的管弦乐器表现，Estatic Fear则是以突出的大提琴、长笛、鲁特琴（lute，古典吉他的前身）及钢琴的柔情表现为主，特别是大提琴和长笛相当重份量的演出，也使其地方性的民族情怀更浓，而鲁特琴的运用对于金属乐而言也几乎是前所未见吧！



目前他推出了两张ＣＤ：《1996 somnium obmutum》和《1999 a sombre dance》。推荐大家去试听！

—雪晴—



刚来一周正在学习ING~一来才知道自己需要了解的东西太多了~另外微风机子里的破烂实在太多，偶估计他自己都忘了哪跟哪了~PS2虽然买了，但是玩的时间骤然减少，下一入手目标JOJO，然后是索爱T618，然后是.....好象太多了，没办法，穷人啊~花京院的手办偶看了很长时间，可惜没米买啊~ioi，荒木的最新作品又出现了，可惜没下到，遗憾去了......

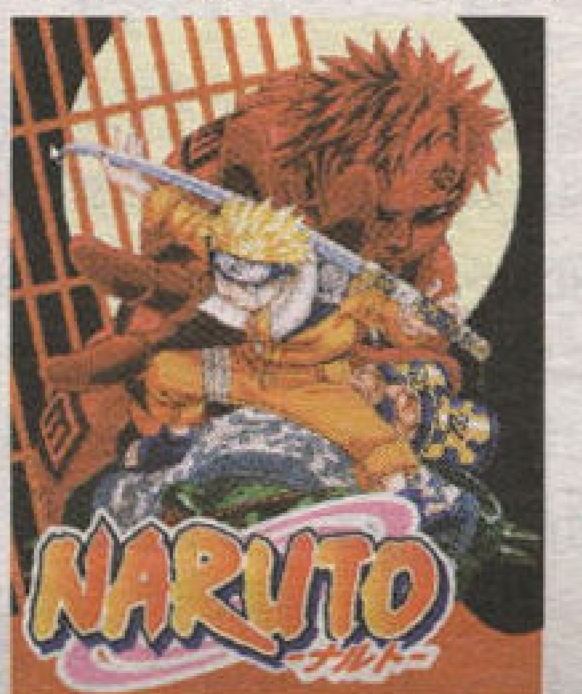


—Cotolo—

◎Naruto第三套手办入手，因此经常吃的方便面的牌子从康师傅变成了华丰……

◎新编辑雪晴加盟，仅仅一个下午的时间内其格斗游戏水平便受到认可，而玩《星际》、《魔兽》等即时战略游戏更是没有人能够杀他……

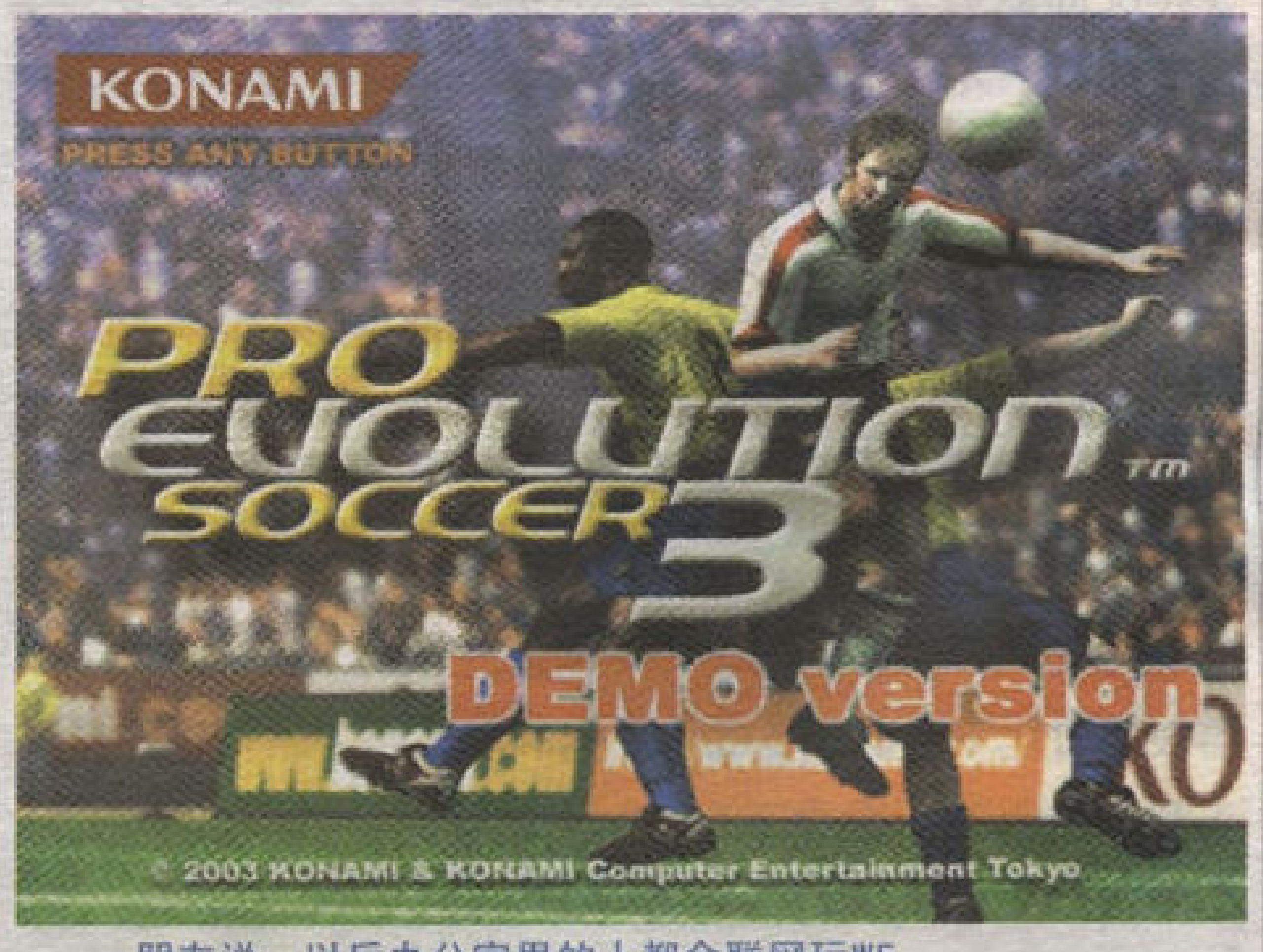
◎改打3-4-3之后，《WE7》战绩喜人，也彻底摆脱了“以逼平对手为目的”的称号，被誉为“不喜欢平局的加泰罗尼亚人”。



◎来北京快一年了，第一次光临了传说中的中关村电子市场，感觉相比在西安时去过的电子市场还是略显凌乱，也再一次暴露出本人一直以来的总无法改观的习惯：迷路……

◎今年的天气很快变冷，特意为了即将到来的寒冬准备了几个耐玩的游戏，准备深居简出。在这里也提醒各位模友，玩模拟器的同时也不要忘记多多锻炼身体（老妈语）。

◎在韩国的朋友说很无聊，希望能写信过去，发现在电脑前坐多了，很多字不会写都想用拼音代替。大家可要好好学习，不要像在下这样哦，毕竟娱乐只是生活的一部分，不能因为它耽误了学习和工作。



朋友说：以后办公室里的人都会联网玩WE

—微风—



超巨大的MAME 0.75 ROM更新让我欣喜若狂，可仔细观察才发现全是再熟悉不过的测试驱动，亏我冒着第二天变熊猫眼的危险花了一个通宵测试，虽然可玩的游戏少之又少，但令我想起过去在学校以奔腾100、24m内存经过近一小时的读盘时间终于用MAME运行起有声音的《KOF94》，不禁感慨万千……

继经历PS2上《恶魔城》的试玩版的爽快后，自然没有轻易放过《忍者神龟》PC试玩版，虽然只有36m的大小，不过手感仍然出类拔萃，虽然画面稍微阴暗，但打击夸张的欧美式格斗仍然是游戏的亮点，这次光盘破例附带这个游戏，希望大家能结合《永远的回忆》来体验《忍者神龟》十四年后回归的感动。



做光盘累、写专题累、似乎玩游戏都累起来了……

—Taka—



◆《实况7》的版本更新频繁，都记不清现在玩的是第几个版本了……随着队伍不断走马换将，我也由日本、意大利用到了现在的德国，风格由软及硬的渐变中，发觉自己对这个游戏的热爱又加深了。

◆国米新赛季危机集中爆发了，不指望换帅能立竿见影，只希望大家能摆正位置，扎扎实实从头开始，胜负无悔。近来罗尼的态度有点暧昧，不过想让他重归梅阿查的怀抱也只是国米Fans一厢情愿的美梦吧……

◆SAKACN的创球会满超联赛闭幕，不过不失，抱定了个中游位置，仔细分析后得出结论——后防太次……现在我已经准备好一支改善了后防的豪门，下赛季的路应该会好走点吧。



◆费了很大劲从某人手中抢了个“四代目火影”手办，很害怕故事后面这位“万人迷”会以“晓”之头目的身份登场，因为过去漫画中崇敬与颠覆的例子不胜枚举……

—CPT—

今天是10月29日，出片日日益临近，被勒令写责编小记一篇。说说我吧，俺是新人，负责新手栏目，实际上对模拟器也是个新手^^b，不过这倒是不要紧，新手嘛，就得突出个“新”来。有句明言说得不错，干部都从基层来，NewBi都靠熬出来。所以说，既然都是新手就一起熬吧。说不定哪天就熬NewBi了，也做个老手栏目。老手大家懂吧？实际上用北京话说就是“老泡”，就是指各位前辈高人们（话题好像有点远了）……说点真格的吧，希望大家对我的栏目有什么意见和建议都提出来，让我们共同把杂志办得更好。

—红帽—

★雪晴加入，使得编辑部掀起了PC游戏热潮，郁闷的是，魔兽输给了雪晴，星际输给了Cotolo，兄弟刊物的来了一位新编辑，据说是WCG的世界冠军，看来要好好向他请教了。

★前段时间比较闲，天天泡在朝华娱乐网上玩象棋，推荐一下有兴趣的朋友有时间难得打花的朋友上去玩玩，htpp://1001play.com。



★掌机地带停刊一期，为的是把主刊的质量搞上去，这期杂志快要面向网友了，希望网友能够提出宝贵的意见。

大家好，以后正式由偶个雪人为大家释疑~以后每期偶都会抽出几份读者来函进行一一回答的，没有回答的也不要灰心，因为读者的每封来信偶都是一一拜读的说，希望上帝们以后多来拍砖呦~

深圳 黄强

1．建议在杂志中介绍1，2页的PS2新游戏的介绍，这样一来，杂志的游戏性更强。

A：你要求介绍的这个是更新的家用机的游戏，虽然现在也有PS2模拟器，但是无法运行任何商业游戏，再说与其在杂志上大花篇幅地介绍读者玩不到的还不如介绍一些其他可以玩的好游戏呢，你说对吗~

2．如果有条件的话希望可以办半月刊，那样就没有多少贪心的玩友说光盘的内容太少了~

A：其实现在本身就等于是半月刊啦，因为上半月出掌机，下半月出模拟，如果按照你的建议偶要累死在电脑桌上了，不过读者的心偶们心领啦~偶们一定会做好杂志回馈广大模友啦~

重庆 张宇

1．希望下期光盘可以放上志志雄真实的图片~

A：光盘一直是由微风在做，偶会传达的。

2．EZ太大了，不能随身携带要是有原来的三分之二就好了。

A：16开本的看着多爽啊，与那小豆本的64开相比不觉得大气了吗，而且可放的东西也加多了，不是吗？

3．盗版的EZ在重庆卖得很好的说，我看很多人买D版很寒心，但我无能为力~

A：U指的是光盘还是书的盗版？其实这已经不是第一次了，看习惯了，没办法~

4．EZ的印刷质量不太好，希望可以不定期回馈读者，送一些小礼物什么的~

A：印刷质量正在慢慢改善，U说的回馈读者就是搞抽奖嘛，那是迟早的啦~主要现在比较忙的说。

5．EZ要成为最权威的EMU杂志还要好好加油呀~

A：谢谢，读者的支持就是偶们最大的力量源泉~

陕西 李刚

你们的杂志很不错，是我见过最好的模拟器杂志。这次的纸张有点折（调查问卷），对不起，是被别人不小心弄的。

我觉得你们的杂志应继续保持现在的风格，也可以多介绍一些各个模拟器的使用方法与技巧。因为包括我在内的许多模拟新手很需要这些。

你们的网站很不错，最后祝你们的杂志越办越好，工作顺利！

A：什么，纸张折了拿命来（众人看到我扁，不知道读者是上帝吗？），呵呵，至于模拟器的介绍以前已经有过相应的文章，如果再拿出来肯定会被其他读者认为偶是在搪塞读者的，偶要不放，又觉得对不住那些无敌的小读者们，所以偶与裤子商量决定可能会在下期开个班，什么班当然是教你们啦~哈哈，最后谢谢U的支持~HoHo，猛将传去了~~

成都 解飞

希望调整GBA和MAME在光盘中的比例，希望可以把重复的版本去除，改放在网站上提供下载~并且希望放上FC的《魂斗罗》。

A：关于GBA和MAME的Rom一直以来就有很多争论，因为太多的CLONE版本对于一些非收集玩家来说是根本没有任何用处的，与其放这些一样还不如放一些其他机种的游戏，对吧，这位读者肯定就是属于这类的吧~呵呵，其实现在对于光盘各个比例控制微风已经很努力控制了，现在已经把GBA-ROM调整到只放精选了，希望可以满足的你要求。另外，U要求的《魂斗罗》已经在第13期送过了，不知道你现在玩到了没有？最后偶看你的一句话觉得说得不错，放出来：“模拟无罪，游戏有理”。U祝愿偶们身体健康，他们肯定没问题啦，偶是体质弱的雪人，在进入冬天那一刻开始，偶就开始了‘感冒之旅’ioi

问题抽奖活动NO.1

应大家的要求，编辑部决定在本期开始增加一个问题抽奖活动！大家不要为难，因为刚开始的问题不会很难，所以很好回答。请大家把答案写在回函表上，我会在其中调出5位读者，赠送我们的另一本杂志《掌机地带》第二期~奖品虽然不是很贵，但是却体现我们所有编辑对所有模友的心，希望大家一如既往支持我们~谢谢，那开始吧。

1．我们的《模拟地带》是什么时候创刊的？又是在第几期正式更名回来的~？本期又是第几期？

2．我们曾经出过哪本增刊？又是和哪个网站合作制作的？

3．请列举3个以上的可以模拟MVS系统的模拟器？

4．我们的网址是什么？

5．编辑部里号称“野人”的小编是谁？

所有答案请用标准楷体写给偶呦，因为小编我已经是近视了，信箱地址：emumatch@hotmail.com



街机模拟进度报告



为了寻找写文章的灵感，逼一帮朋友陪我去街机厅泡了一晚上，终于再次寻回了久违的手汗（－_－）。虽然绝大多数游戏都能在模拟器上玩到，不过在街机原汁原味的感觉果然完全不同，自己的水平也感觉差了许多，当玩到久违的街机真实版《变身忍者》时，当年逃学躲进街机室的情形仿佛发生在昨天，多么美好的感觉……

看来要多联络一下卖币的MM，为了以后来玩时能多打折，哈哈。（旁白：你的意图果真只限于此？！）

澈风 /daodo@163.net

GURU的DUMP和模拟消息

The Guru's ROM DUMPING NEWS

Guru终于把他那批Naomi基板的游戏全部都Dump了下来，相信这些Naomi的Rom会使Naomi和DC的模拟进度向前迈进一大步，而同时Guru却因为这些Naomi游戏Rom头疼不已。因为Naomi的游戏Rom都非常巨大，几乎每个都有1G大小，要把这批如此巨大的Rom依靠Guru的56k小猫（一个基板收集达人竟然仍然用小猫，汗）传给Naomi/DC模拟器开发者几乎是不可能完成的任务，所以Guru现在在主页上进行另外一项不可能完成的任务：征求DVD刻录机的募捐……



虽然大家心里都很清楚地知道，模拟界已经有了一个具有相当完成度的Model3模拟器存在，但因为与其相关的资料仍然是个谜，所以我们无法掌握该模拟器的模拟进度，好在Guru一直在用这个模拟器截图来更新他的Model3游戏Rom Dump的进度。Guru在本月不但把《VR战士III(Rev. C)》的Rom完整地弄了下来，还把《VR射手II》的两个版本进行了修正以达到完全正确，在Model3模拟器里的截图也没有明显的错误，Model3的游戏列表中Good Dump的数目也越来越多。

另外从截图来看，这个未知名的Model3模拟器在核心模拟上已经有了相当高的完成度，只要有正确的Rom就能运行大部分Model3游戏，不过《VR战士III》应该还无法正常运行，相信模拟器的作者也在默默地努力工作着。



《SNK VS CAPCOM》游戏ROM相关



时至今日，《SNK VS CAPCOM》的游戏Rom仍然是模拟人最关心的东西之一。以如此全面NeoGeo基板的技术资料，把基板上的内容Dump下来不存在任何技术问题，甚至该游戏的Rom已经在少数的几个Dumper手中流传，但为了抑制盗版商对基板的变相复制，曾经在NeoGeo模拟风暴中各显身手的Dumper们都保持了沉默。







曾有网站放出《SNK VS CAPCOM》的C-Rom（程序Rom），但之后被证实是由《KOF2002》的程序Rom修改而来，而最近http://www.neogamez.net/放出了声音部分的Rom（V-Rom）。虽然从外观上无从做出判断，但如





ISBN 7-900305-73-4
9 787900 305732